

VISIT...

LANZAROTE
Caliente.COM

Спратжиги Борьбы



Дженис Ким 3 дан
Джеонг Су-юн 9 дан

Translated by Veinarde

mailto:catlined@gmail.com

Стратегии борьбы

Дженис Ким, Джеонг Су-юн

Известный шахматист Эдвард Ласкер однажды сказал: «Если инопланетяне существуют, то они играют в го.» Многие также считают, что пришельцы не только играют в го, а что го – это их послание нам. В таком случае, что же они хотят нам сказать?

В процессе игры я начала замечать некоторые шаблоны, которые могут содержать в себе код к этому языку пришельцев. Многие из них впервые будут раскрыты в этой книге. Я беру на себя смелость показать инопланетные знаки (или же их оружие). Я, Дженис Ким, беру на себя всю ответственность за неточности, упущения и ошибки, возникшие при трансляции инопланетных сигналов, которые я получила. Чтобы философская идея дуализма и борьбы двух начал стала работать на нас, я решила что Черные – это «он», а Белые – «она».

Предполагается, что читатель уже знаком с основными понятиями го, раскрытыми в моих предыдущих книгах, такими как глаза, живые формы, захват камней, секи, фусеки и подсчет очков. Я постаралась не злоупотреблять терминологией, хотя такие термины го как сенте, адзи и миаи часто упоминаются в книге.

Читатели не должны испытывать трудности в понимании описываемых здесь вещей, однако раздел «для экспертов» может потребовать детального изучения и более глубокого знания. Я надеюсь, что и опытные игроки также получат пользу от прочтения этой книги, освежив в памяти некоторые основные принципы го.

Дженис Ким, 1997.

Часть 1

Середина Игры

Многие игроки теряются в разгаре партии. Сложно понять, где именно Вы сделали ошибку даже в начале игры. В середине игры на доске находится еще больше камней, и естественно, что все усложняется. На самом же деле, в середине игры гораздо меньше возможных вариантов развития. Чем большим количеством информации Вы обладаете, тем увереннее Вы будете чувствовать себя на этом этапе.

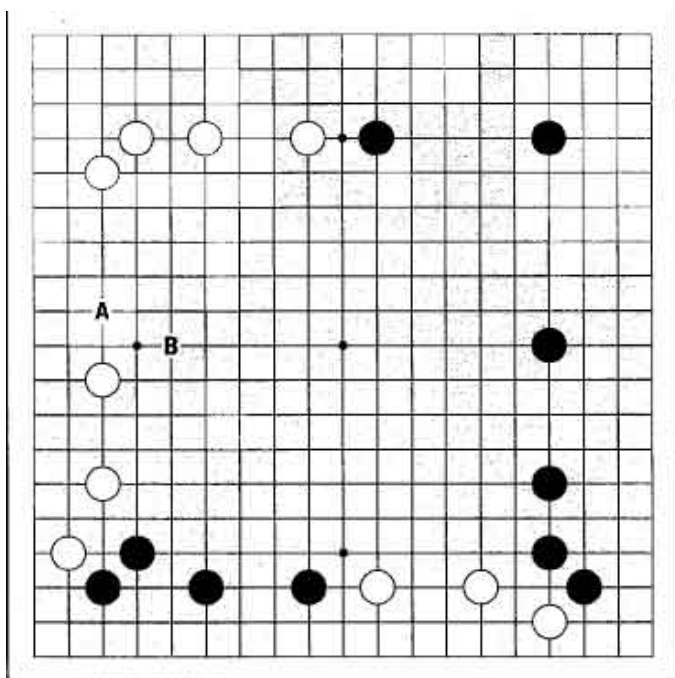
Глава 1

Вторжение и Уменьшение

1. Различия

Знание техник вторжения и уменьшения и различий между ними является решающим в борьбе середины игры. Обе эти глобальные техники применяются для нейтрализации потенциальной территории противника, но между ними есть существенная разница. При **вторжении** Вы действуете внутри «вражеской» области, чтобы предотвратить образование там территории. **Уменьшение** происходит извне и направлено на то, чтобы область противника не разрасталась еще больше. Вторжения могут быть опасными, так как Ваши камни могут быть захвачены, если Вы вторгаетесь слишком глубоко. Уменьшения более безопасны. Тем не менее, если вторжение успешно, оно дает больше прибыли, чем уменьшение.

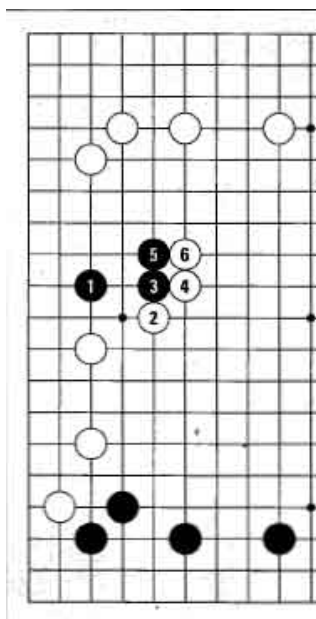
Диа 1



Черные не хотят допустить, чтобы Белые сформировали большую область на левой стороне. Возможные варианты – вторжение А и уменьшение В. Рассмотрим, чем они отличаются.

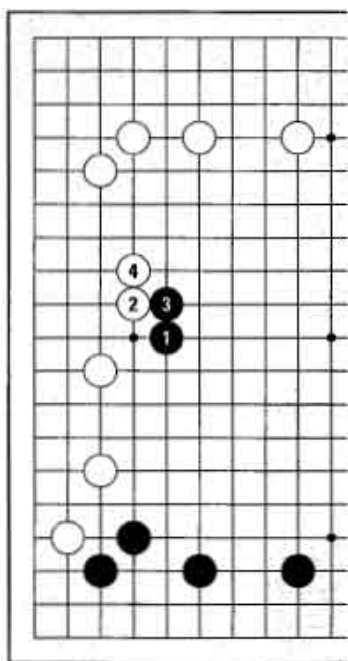
Диа 2

Если Ч вторгается 1, Б атакует 2. Очень большая вероятность того, что камни будут захвачены. Очень мало места для построения живой формы. Тем не менее, если Ч выживает, Б лишится очков в этом месте.



Диа 3

Ч может начать с уменьшения, оставаясь на безопасном расстоянии, но Б получит территорию. Вывод: уменьшение более безопасно, но несет меньше выгоды.



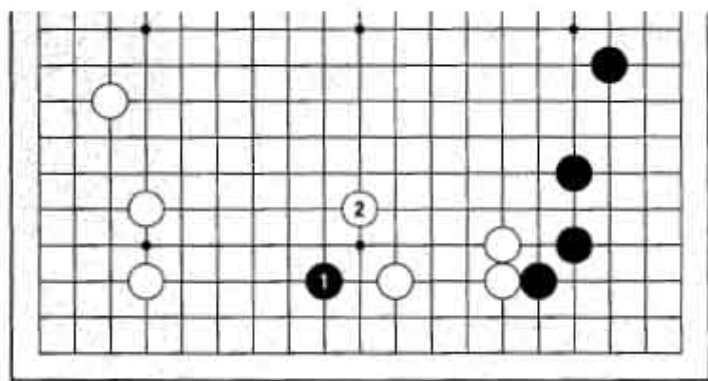
У уменьшений и вторжений есть свои «за» и «против». Когда велика возможность быть захваченным, лучше уменьшать. Но если ситуация не столь опасна, стоит предпочесть вторжение.

2. Безопасность прежде всего

Когда Вы вторгаетесь, прежде всего, следует думать о том, как группа вторжения будет выживать.

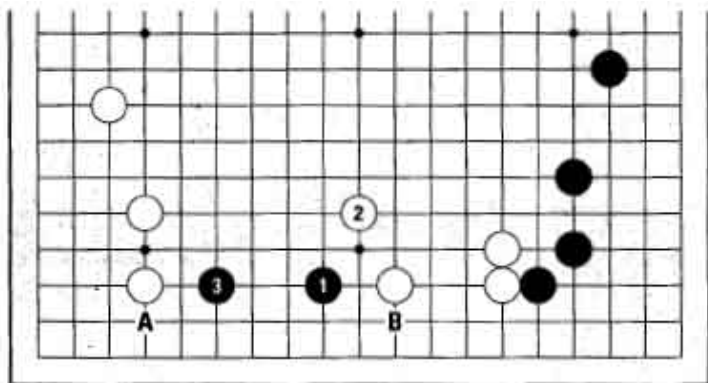
Диа 4

Ч вторгается 1. Если Б атакует 2, может ли Ч выжить?



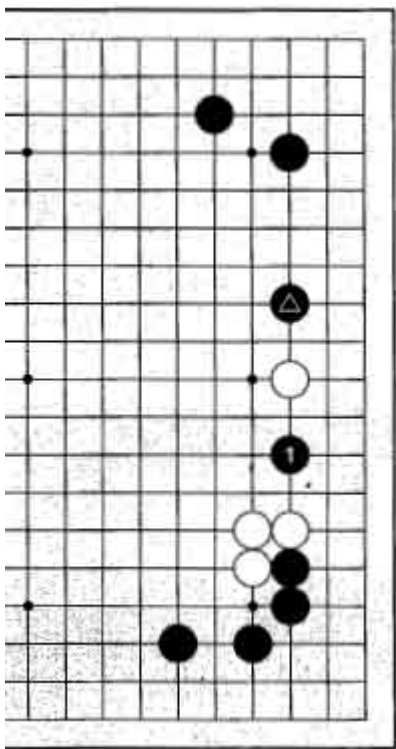
Диа 5

Ч может создать базу ходом 3, таким образом, это вторжение не столь рискованное. У Ч. далее есть ходы А и В – стандартные способы построения живой формы.



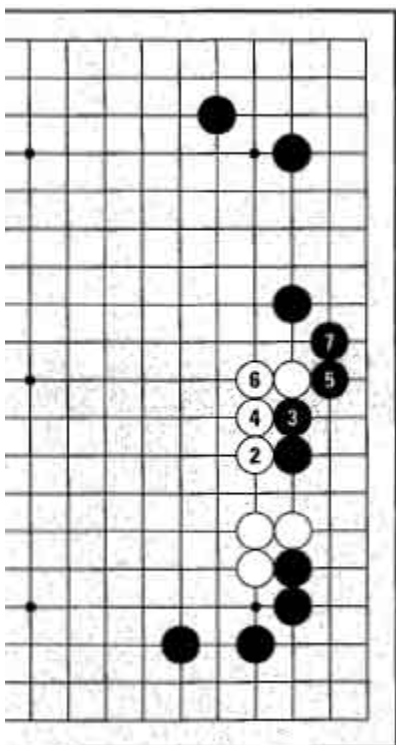
Диа 6

Если Б отвечает 2, Ч выпрыгивает в центр. Если Б – А, Ч прыгает дальше в В. Таким образом, вторжение – разумное решение.



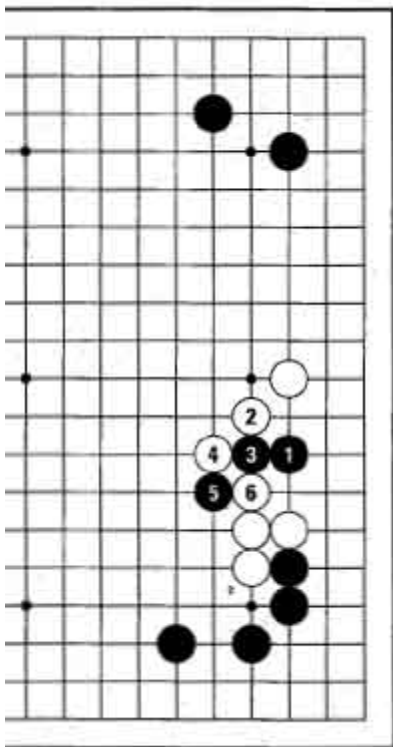
Диа 9

У Б нет выбора. Приходится отвечать 2 и позволить соединиться. Ч не только отнял очки, но и сам построил территорию.



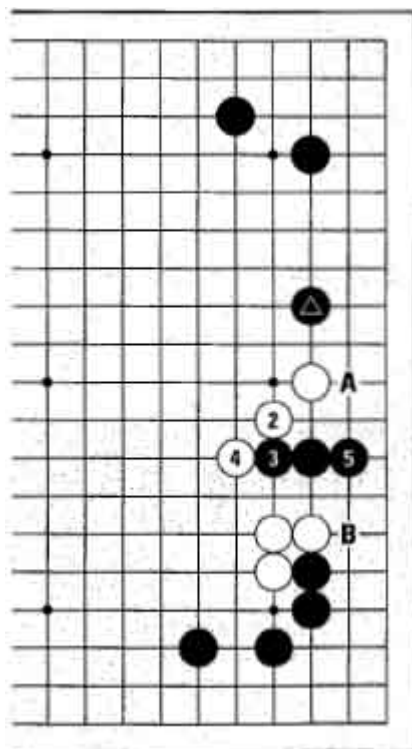
Диа 10

Если у Ч нет поддержки, Б может захватить вторгающийся камень ходами 2-4. Если Ч разрезает 5, Б отвечает 6. Камни нельзя спасти.



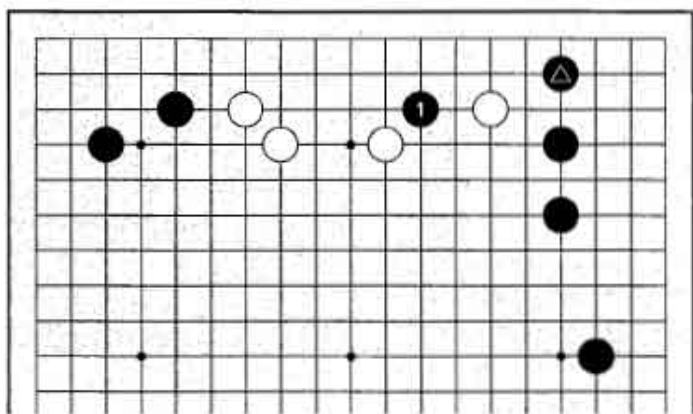
Диа 11

Попытки захвата Б бесполезны, если у Ч есть камень поддержки. Ход 5 позволяет Ч соединиться со своими камнями в А или В.



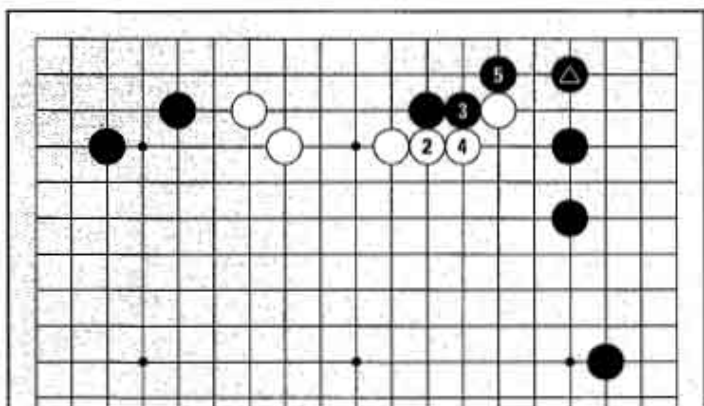
Диа 12

Отмеченный камень делает возможным ход 1



Диа 13

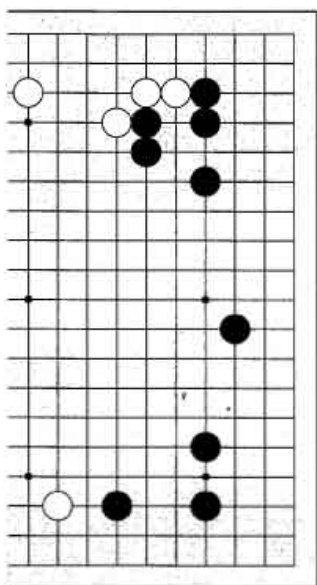
Вновь, Б ничего не остается, кроме как позволить камням соединиться. Самые успешные вторжения в партиях проходят благодаря наличию поддержки.

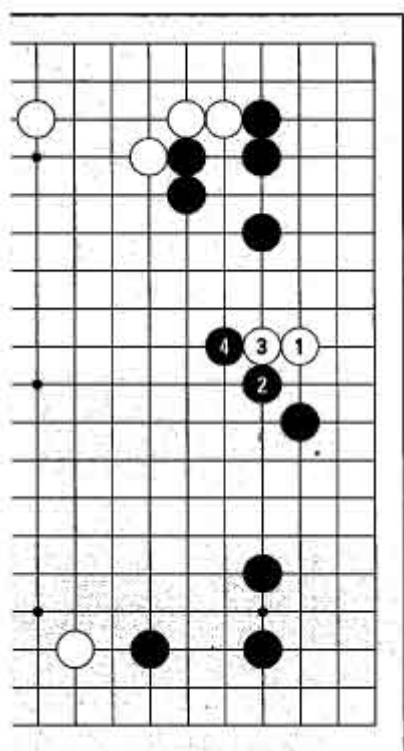
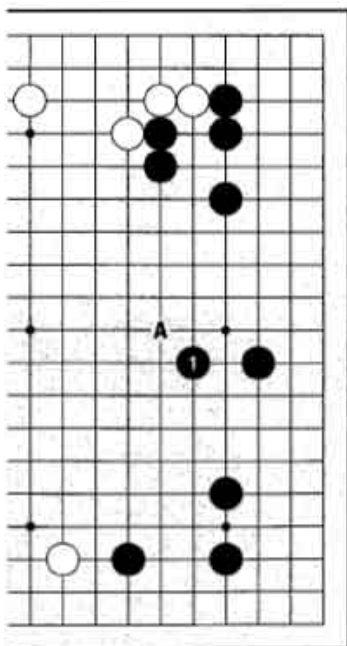


4. Когда вторжение выглядит мрачно, уменьшайте

Диа 14

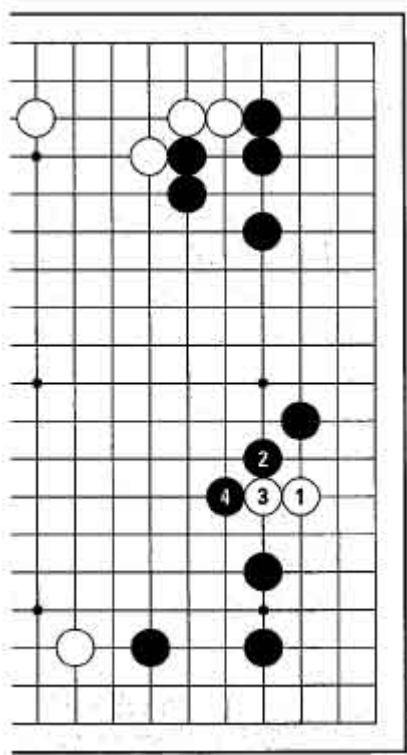
Как поступить Б с областью Ч?





Диа 17

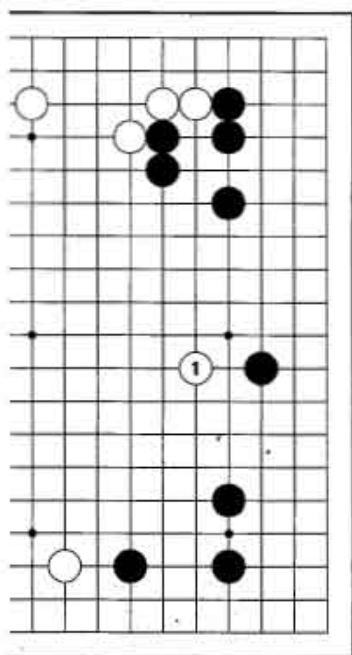
Если Б вторгается с другой стороны, происходит практически то же самое. В данной позиции следует подумать об уменьшении.



Накрывание и ката-цуке – два самых распространенных уменьшающих хода.

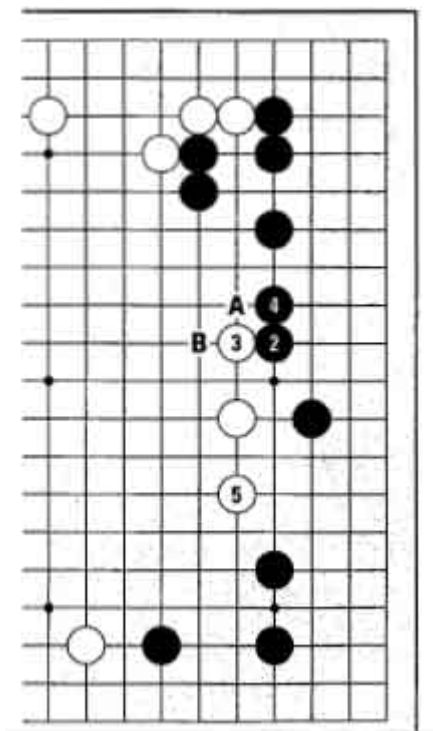
Диа 18

Б накрывает 1. Хотя Ч и получает территорию, ход Б предотвращает формирование очень большой области. Камень Б нельзя захватить, так как он находится снаружи.



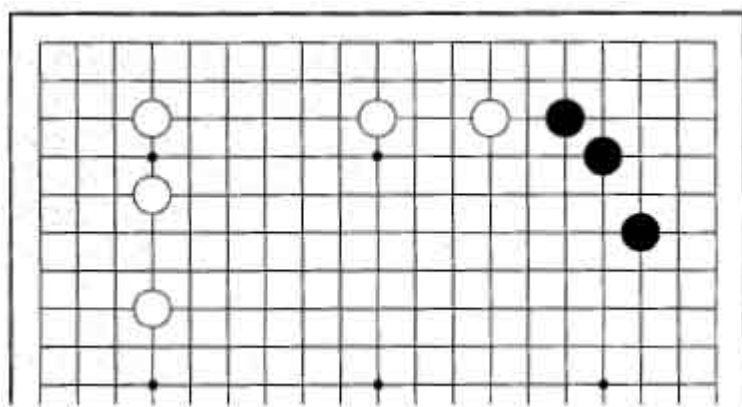
Диа 19

Если Ч играет 2, Б отвечает 3; Ч – 4, Б - 5. Область становится меньше и камни Б усиливаются. Если вместо хода 4 Ч играет хане А, Б продлевается в В. Позже, при помощи этих усилившихся камней Б может использовать слабости в форме Ч.



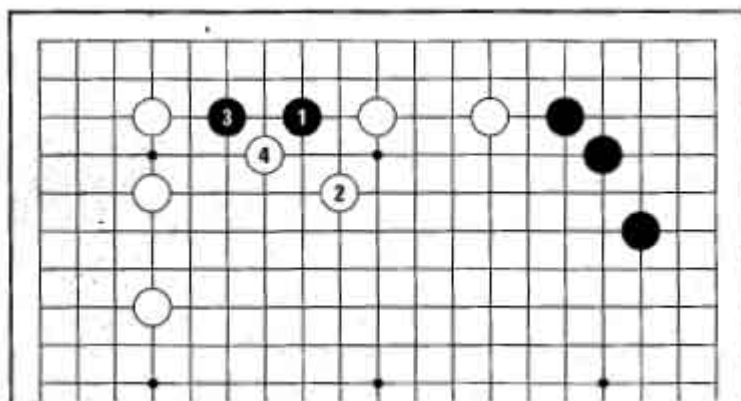
Диа 20

Как Ч бороться с областью Б на верхней стороне?



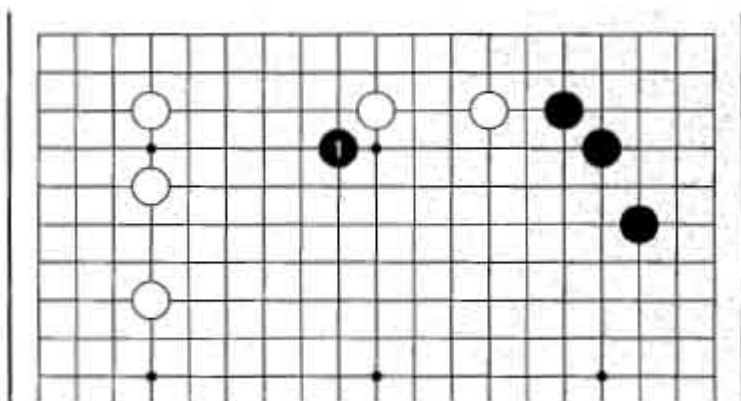
Диа 21

Вторжение 1 ни к чему не приведет. У Ч мало места для базы. Ходы 2 и 4 создают суровую атаку.



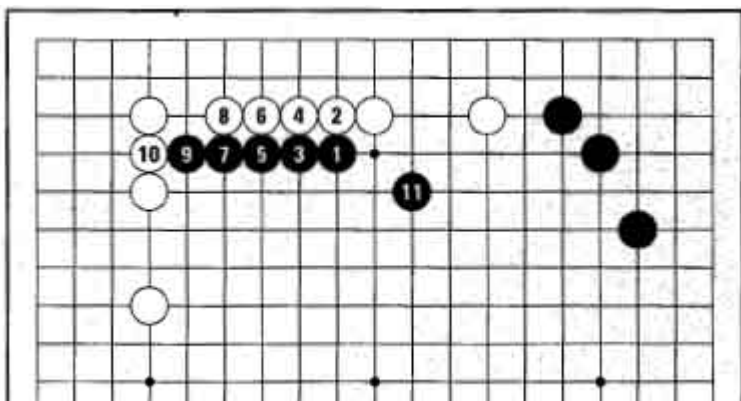
Диа 22

В этой позиции приемлемый ход – ката-цуке. Когда камни располагаются по 3ей линии, удачный вариант – прижимать их к низу накрыванием или ката-цуке.



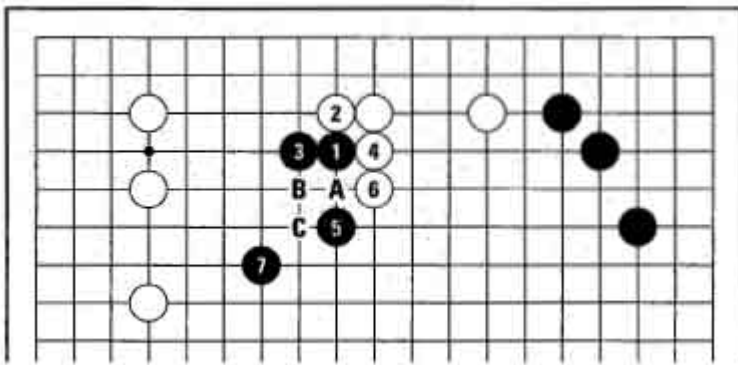
Диа 23

Ходами 2-11 Б получает территорию, а Ч – плотность. Фактически, плотность может принести намного больше, чем очки территории.



Диа 24

Стандартная последовательность – 2-7. Ч не получает плотность, но предотвращает формирование большой территориальной области. (Ход 7 – не является соединением, т.к. Б-А, Ч-В, Б-С, однако Ч может пожертвовать частью своей группы за плотность на центр.)



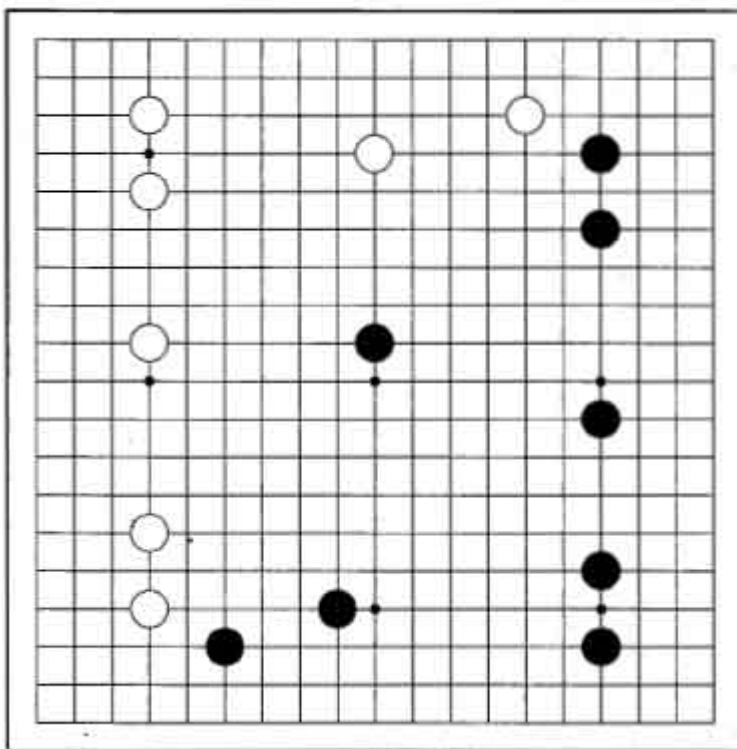
Совет:

Когда территория противника ограничена камнями по 3ей линии, чаще всего лучше выбирать уменьшение, поскольку области не настолько велики, чтобы предпринимать вторжение, а вторгающиеся камни могут запросто быть захвачены. С другой стороны, если камни располагаются по 4ой линии, потому что область противника большая, и вторгающиеся камни могут выжить внутри.

Иногда 3ю линию называют «линией территории», потому что после того, как противник будет играть на уменьшение, территория останется. 4я линия называется «линией влияния», потому что после вторжения противника Вы получите влияние и плотность на центр.

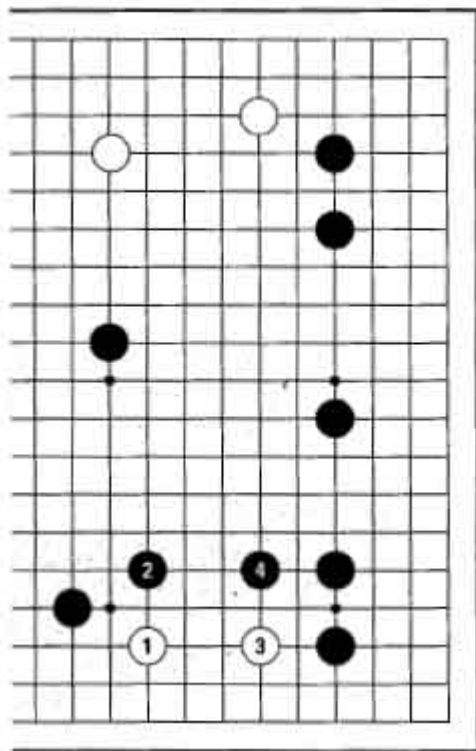
5. Уменьшение больших областей

Оба игрока построили большие области. Они настолько велики, что трудно сказать, как следует играть. Сейчас – ход Б. Какой ход – лучший?



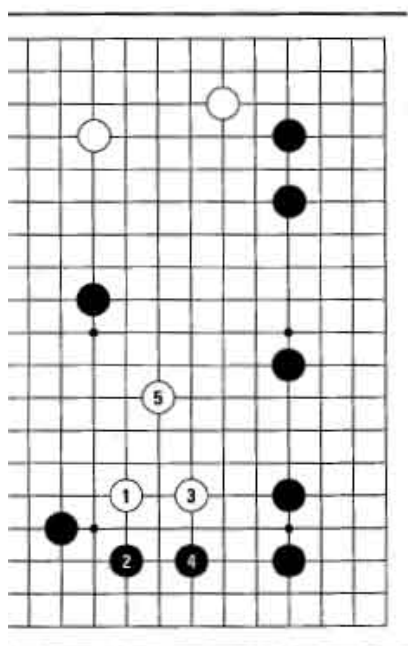
Диа 26

глубокое вторжение 1 – плохой ход. Ход 2 создает плотность и влияние на центр. Б может создать базу и живущую форму, но ход 4 запечатывает группу. Ч до сих пор имеют очень большую область. Лучший выход – найти сильный уменьшающий ход.



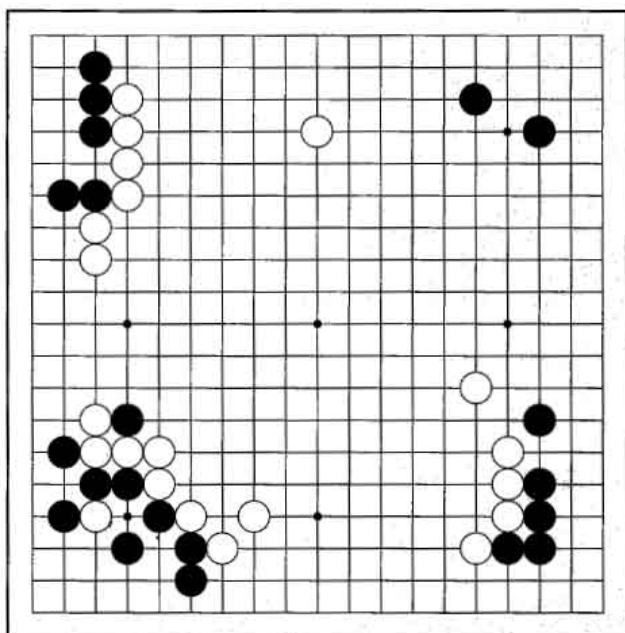
Диа 27

Лучше всего уменьшать «сверху» (последовательность 1-5). Уменьшение не дает превратиться большей части области в территорию.



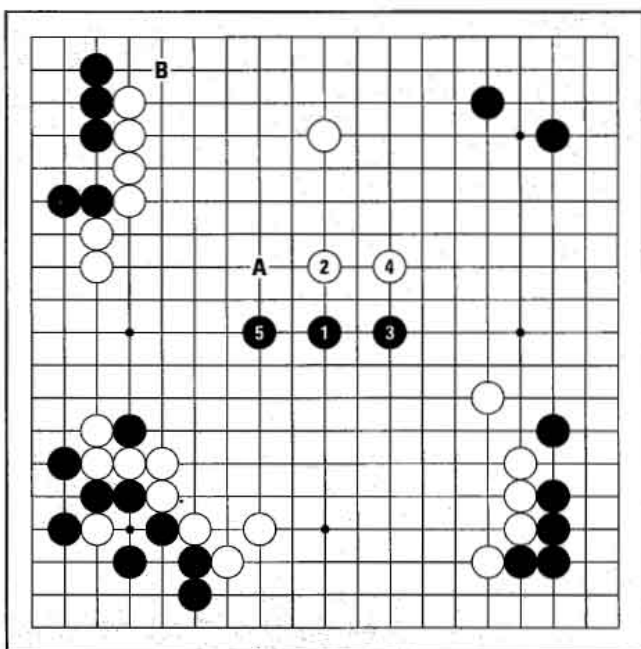
Диа 28

В данной позиции у Ч четыре угла, а у Б влияние. Ч хочет предотвратить формирование территории в центре. Вторжение только укрепит соперника. Ход, уменьшающий всю область, был бы идеальным.



Диа 29

Ход 1 в тенген – хороший вариант. Если Б-2, Ч-3, Б-4, Ч-5. Обе стороны открыты, и камни сложно захватить. Ход А не принесет Б много, так как Ч имеет возможность выпрыгнуть В.



Когда у Вашего соперника есть большая область влияния, старайтесь принимать во внимание позицию на всей доске, чтобы выбрать лучший уменьшающий ход.

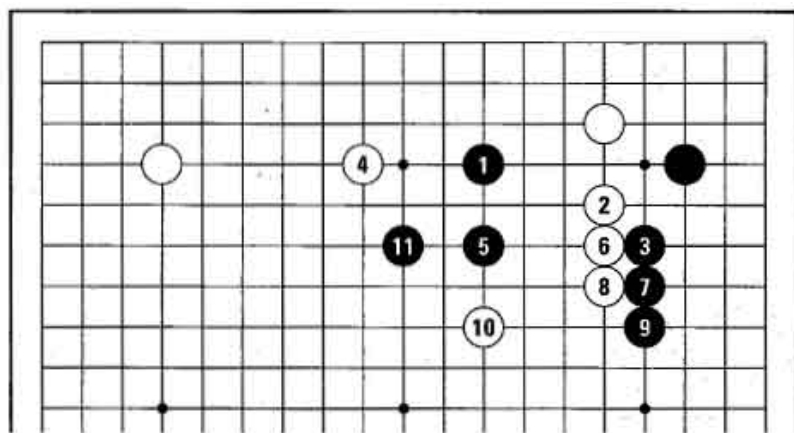
Глава 2

Стратегии Борьбы

В этой главе мы рассмотрим битвы между марширующими войсками, отличающимися от локальных сражений при вторжениях.

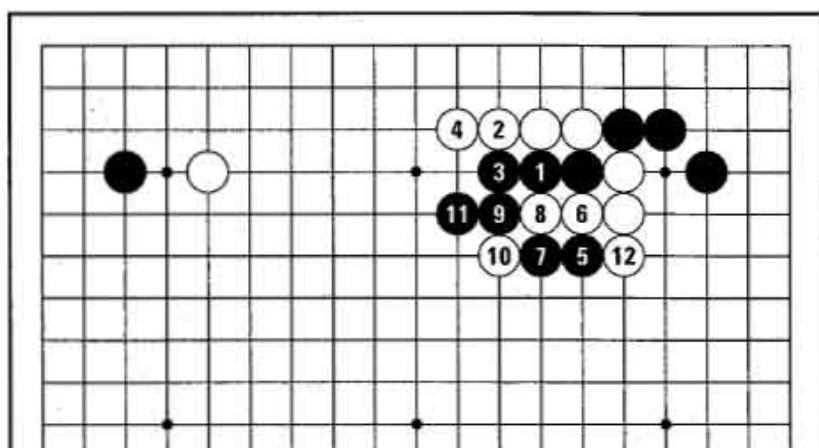
Диа 1

Когда Ч ставит хасами 1, Б выпрыгивает и затем ставит контр-хасами 4. После хода 10 две группы Ч разделены, ходом 11 Ч поворачивает в сторону. Группы обоих соперников пока что не живут и им приходится убегать. Это один из примеров так называемой борьбы бегущих групп.



Диа 2

Существует также контактная борьба, например, как в позиции на Диа 2. В контактных битвах, камни ставятся вплотную, многое сводится к подсчету даме.



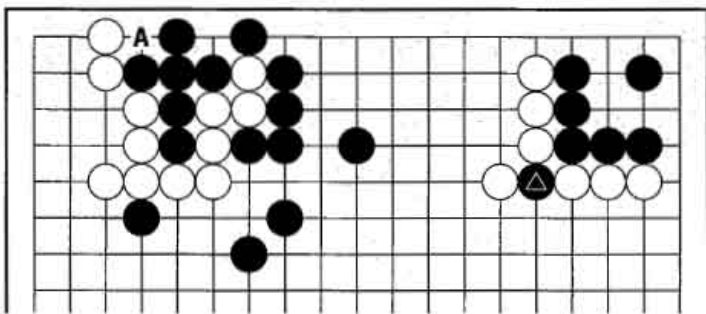
Во всех видах борьбы существуют свои фундаментальные техники, которые Вы можете использовать в свою пользу.

1. Определите ключевые камни

Некоторые камни на доске в данный момент играют определенную роль, некоторые уже исполнили свое предназначение. Первые являются ключевыми камнями, а последние – исполнившими свое предназначение. Критический момент во время борьбы – определить статус камней и сохранить ключевые.

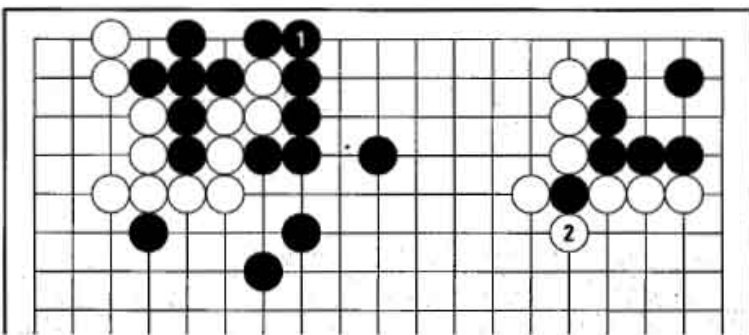
Диа 3

Если Б играет в А, 6 камней Ч будут неизбежно захвачены. Также, отмеченный камень Ч находится в атак. Которые камни Ч должен спасти?



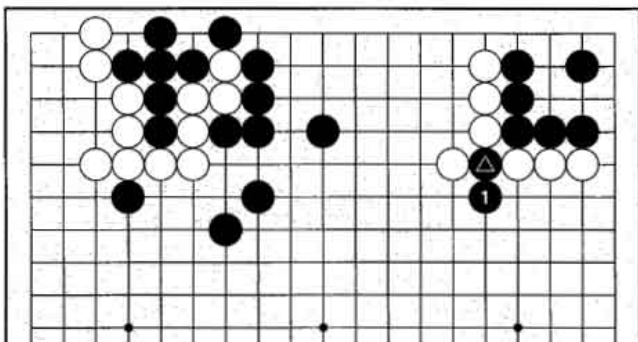
Диа 4

Если Ч спасает 6 камней, Б захватывает ключевой разрезающий камень. Это ошибка в оценке позиции стороны Ч. Он спасает 6 камней, которые не имеют никакого влияния на дальнейшую борьбу.



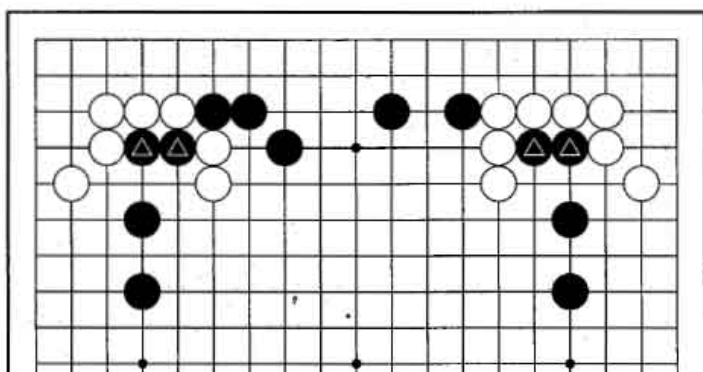
Диа 5

Ч должен продлиться 1. Отмеченный камень, хоть он и один, является ключевым. Он разделяет Б на две группы, обе из них попадают под атаку.



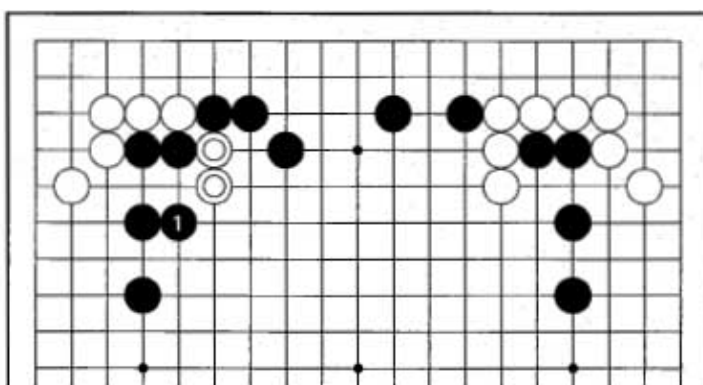
Диа 6

Рассмотрим другой пример. Б может захватить отмеченные камни с одной и с другой стороны. Ч может спасти только одну из групп. Которую из них следует вытягивать?



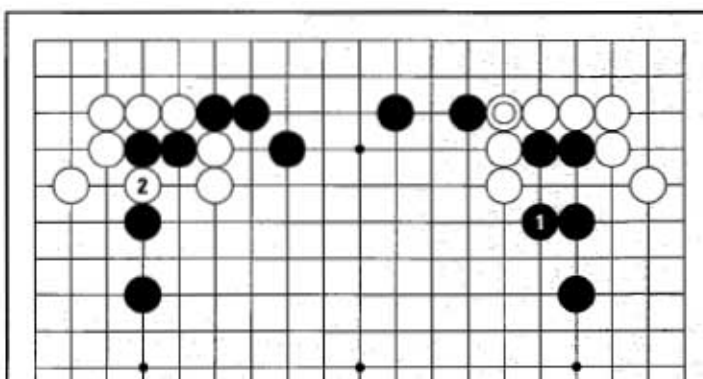
Диа 7

Правильный выбор – спасти камни с левой стороны. Эти два камня играют важную роль – отрезают отмеченные камни.



Диа 8

Если Ч спасает камни справа, Б захватывает разрезающие камни. Теперь все камни Б соединены. Справа Б не угрожает никакая опасность, благодаря отмеченному камню.

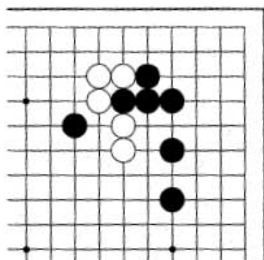


2. Не разделяйте живые группы

Чтобы атаковать слабую группу, нужно следить за тем, чтобы она не соединилась с другой – сильной группой. Но разделять две сильные группы – крайне неразумно.

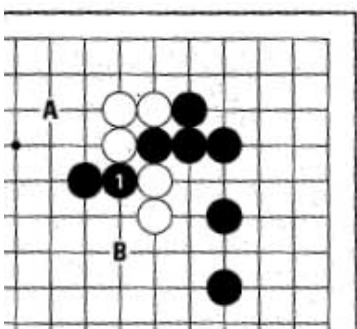
Диа 9

Ч может разделить Б на две части



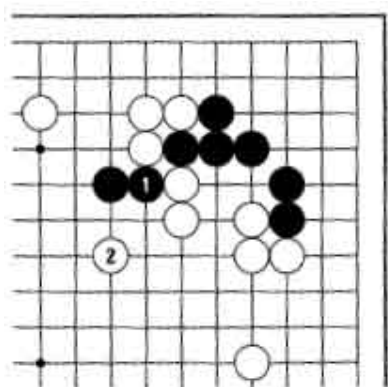
Диа 10

1 – очень сильный ход. Ч получает миаи А и В. Это – пример хорошего разрезания.



Диа 11

Это – другая позиция. После разрезания 1 Б может ни о чем не волноваться. У обеих групп Б есть база. Ч в свою очередь попадают под серьезную атаку 2.

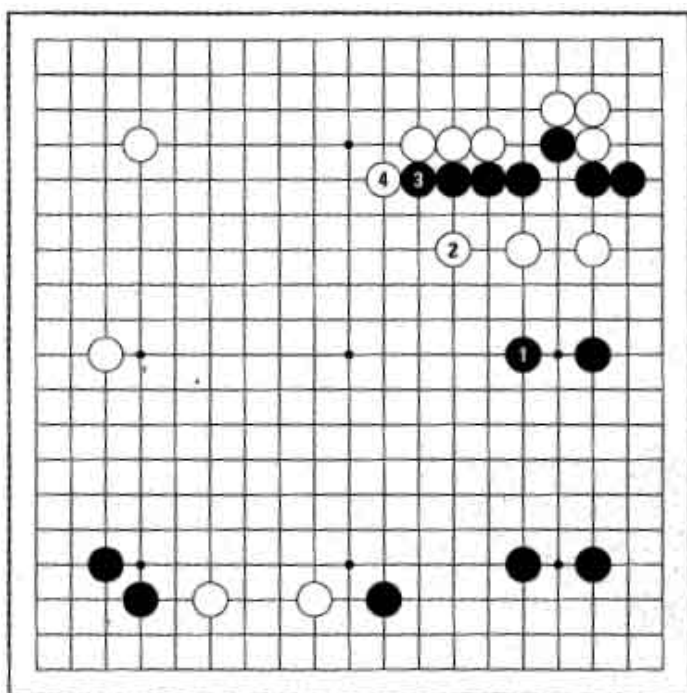


3. Хорошая защита

В борьбе бегущих групп лучшее средство – хорошая защита. Вы не сможете хорошо бороться, имея много слабостей.

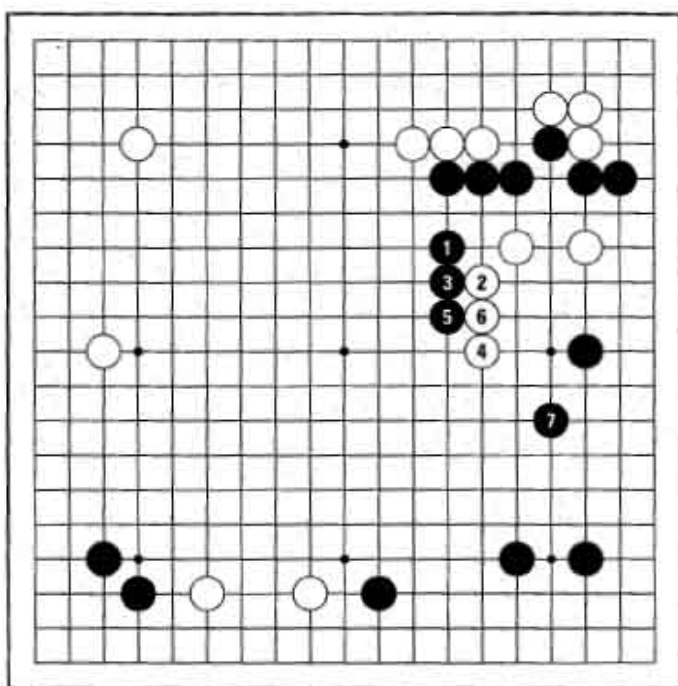
Диа 12

Борьба происходит в верхней части доски. Фактически ходы после 1-2 группа Ч ослабла. Атакующие камни находятся в опасности.



Диа 13

Лучше выпрыгнуть ходом 1. В этом варианте Ч одновременно атакует и создает возможность для выхода в центр. После ходов 2-7 Ч укрепился, а у белой группы так и нет глаз.

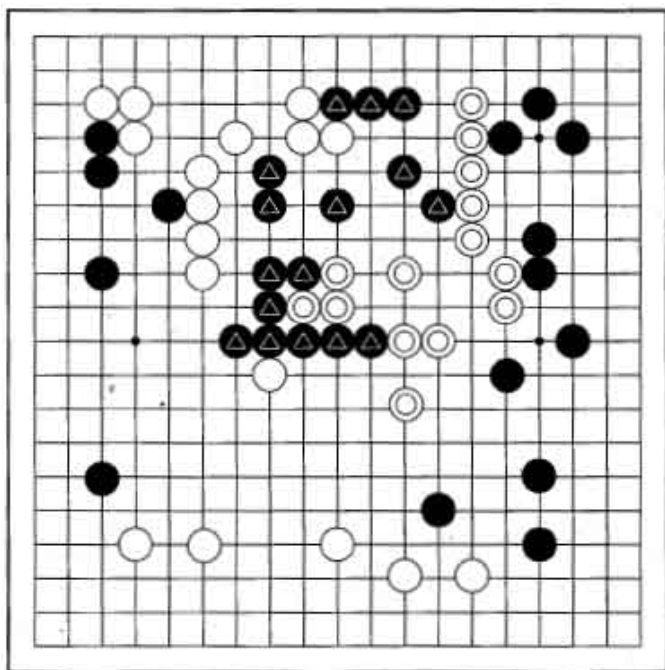


4. Следите за соединением камней

Во время тяжелой борьбы Вы можете проиграть всю партию, если упустите момент разрезания.

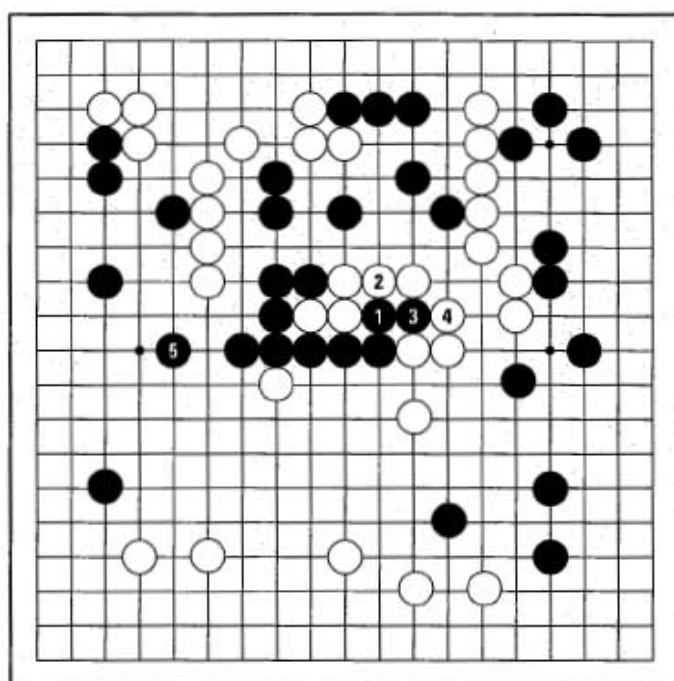
Диа 14

В этой сложной борьбе две большие группы выбежали в центр.



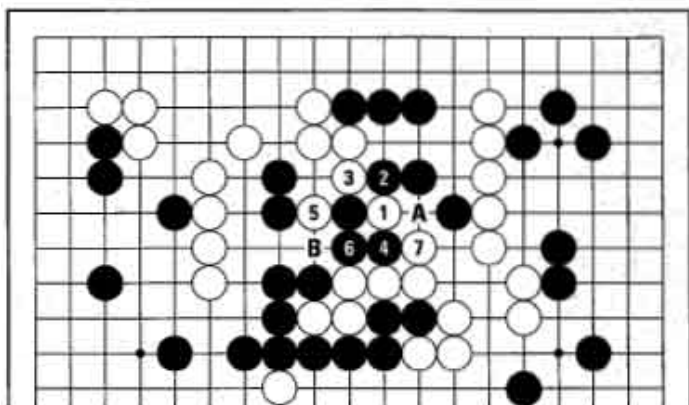
Диа 15

Ч отыгрывает 1 и 3 и затем соединяется с группой на стороне. Но игрок сам себе создал слабый пункт.



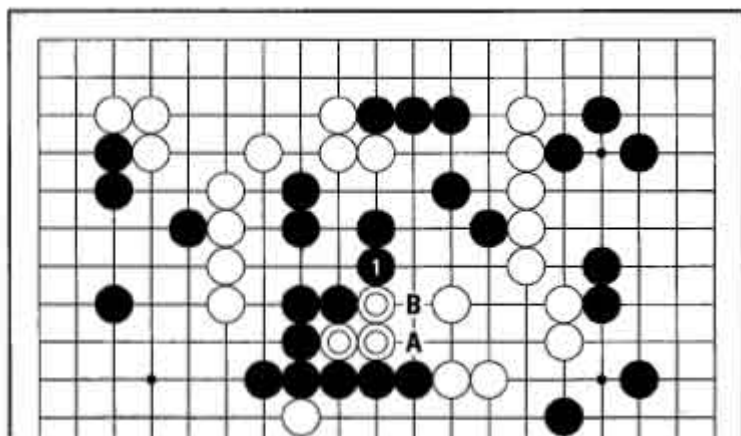
Диа 16

Ходами 1-7 Б разрезает камни Ч. А и В – миаи. Ч терпит крах.



Диа 17

Ошибка Ч состоит в том, что он провел обмен А-В. Как только Б имеет камень в пункте В, разрезание Ч становится возможным. Ч следовало бы сыграть 1, создавая прочное соединение и одновременно угрожая трем камням Б.



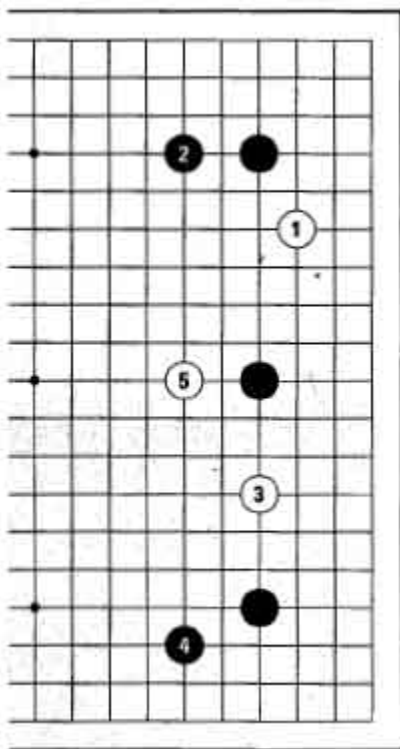
Невнимательность может стоить победы. Старайтесь избегать ненужных проталкиваний и угроз, даже если это – сенте-ходы.

5. Не бойтесь фиктивных атак

Старайтесь не допускать того, чтобы пришлось выживать на очень маленькой территории, если только у Вас не остается иного выбора. НЕ зажимайтесь на стороне, когда доска еще открыта. Выходите в центр и продолжайте бороться.

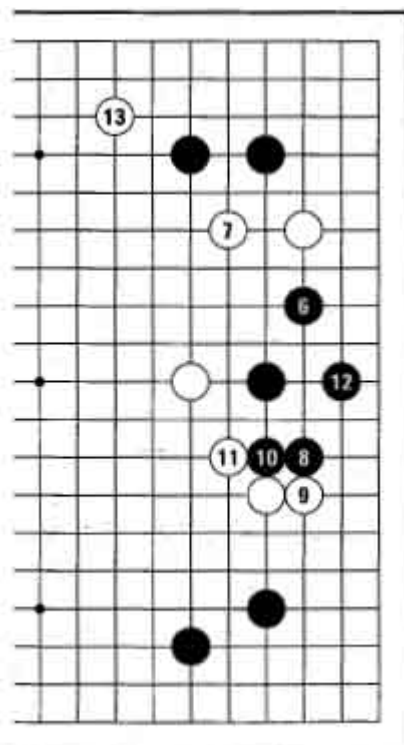
Диа 18

В партиях с форой 6-9 камней после какари 1 и 3 часто следует накрывание 5. Слабый игрок часто опасается за жизнь камня на стороне и начинает бороться за жизнь внутри «области».



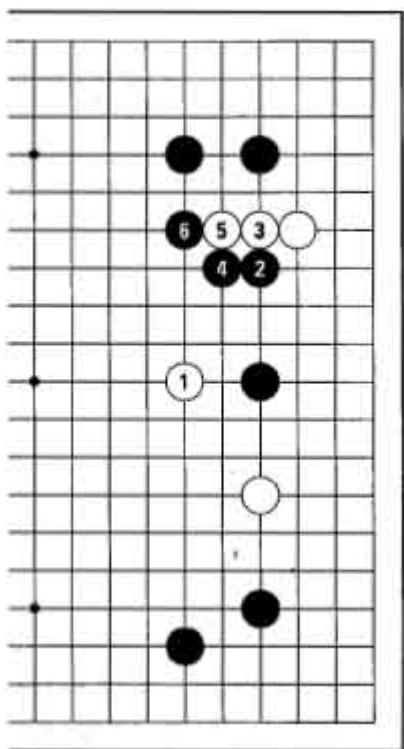
Диа 19

Ходами до 12 Ч суетливо строит базу для группы. Это дает Б плотность на центр и возможность начать атаку 13.



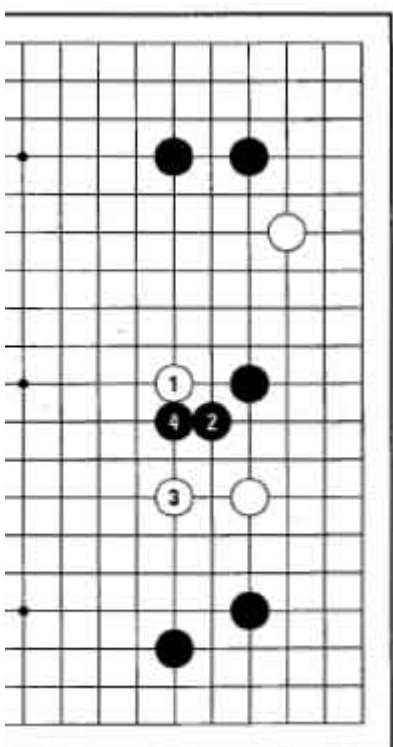
Диа 20

После накрывания Ч следует ответить 2, разделяя белые камни. Борьба 3-6 выгодна Ч.



Диа 21

Ч также может начать борьбу с другой стороны и затем выйти в центр (ходы 2-4).

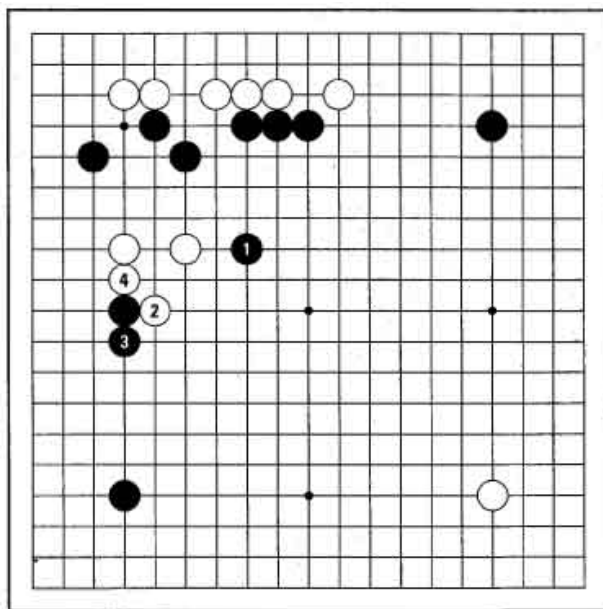


6. Затевайте борьбу с целью

Не гоняйтесь за группами, если не имеете какую-либо цель для этого.

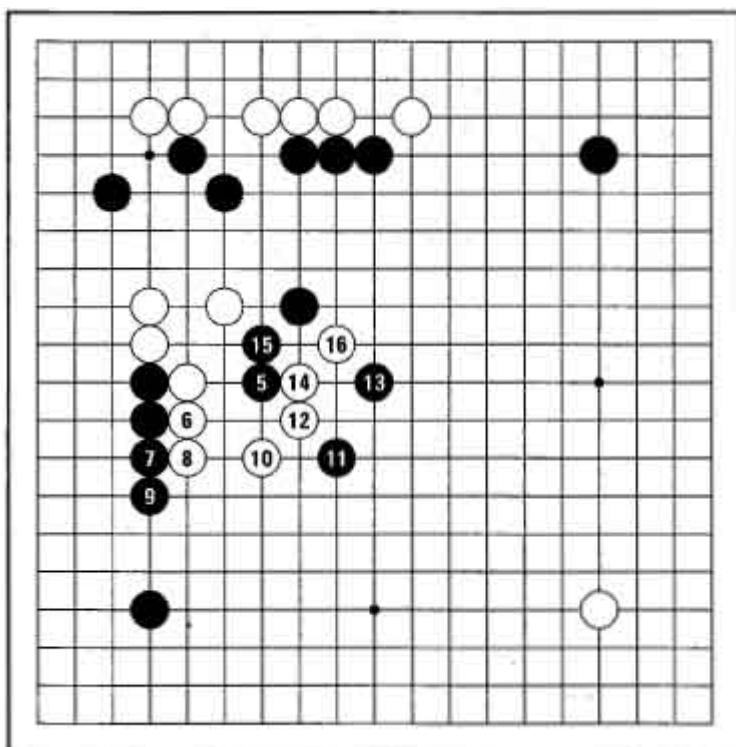
Диа 22

Ч атакует два камня Б накрыванием 1. Б стабилизирует группу (2-4). Как дальше играть Ч?



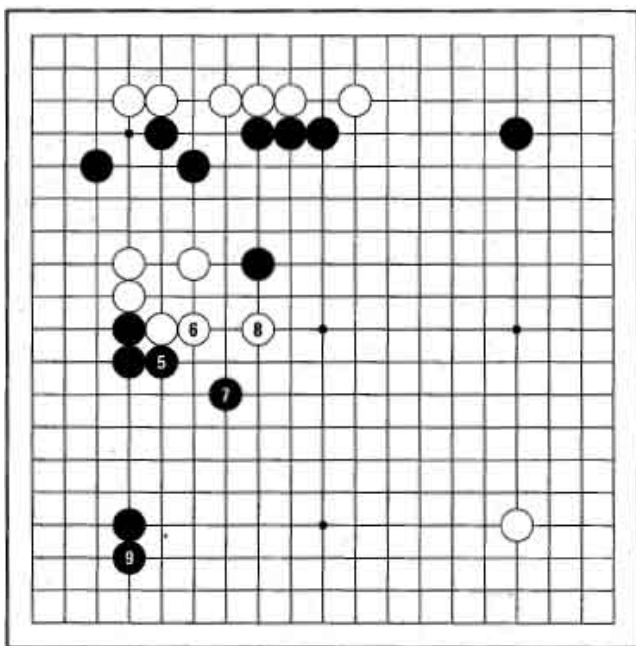
Диа 23

Ч может начать атаку 5. Но дальше это не приведет ни к чему. Ч только ослабил свою верхнюю группу.



Диа 24

Правильный вариант – ход 5 и затем атака кеймой 7. После того, как Б вынуждена ответить 8, Ч закрепляет большую территорию ходом 9.

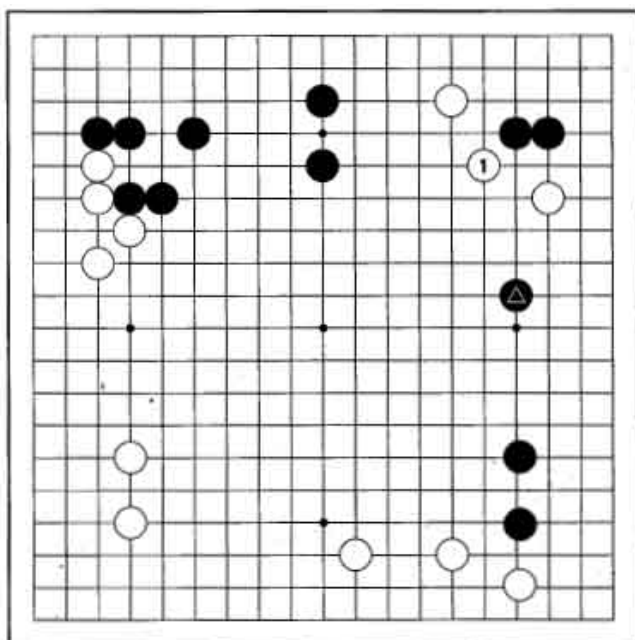


7. Когда у Вас есть плотность, играйте агрессивно

В тех местах, где у Вас есть слабости, старайтесь играть спокойно и избегать борьбы. Когда же у Вас плотная позиция, будьте агрессивнее.

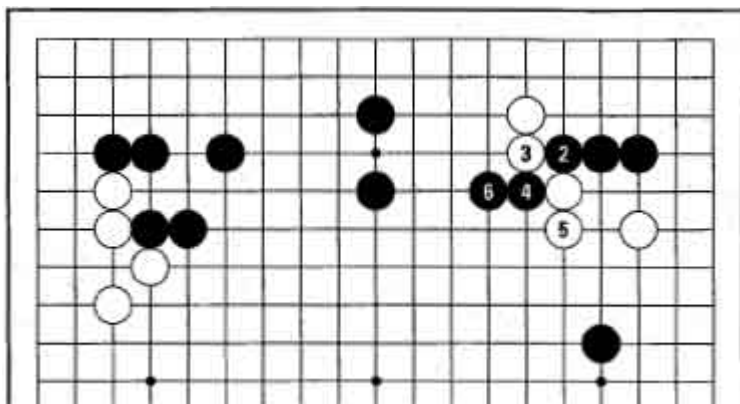
Диа 25

Б старается запечатать группу Ч ходом 1. Слева у Ч находится очень сильная плотность. Также им может помочь отмеченный камень. В такой позиции Ч следует делать сильные, агрессивные ходы.



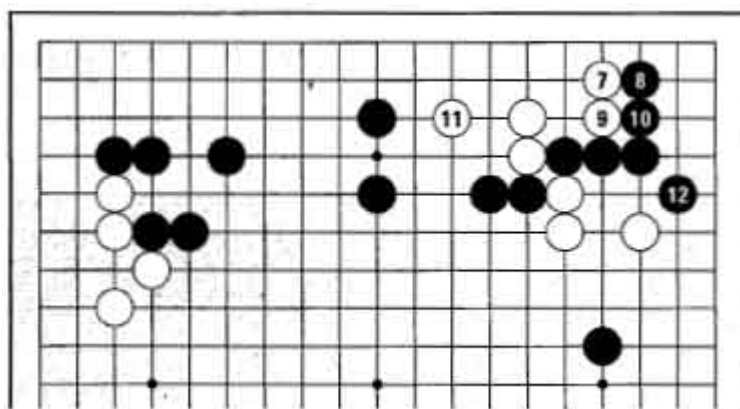
Диа 26

Проталкивание и разрезание ходами 2 и 4 – метод сильной игры. После хода 5 Б продлевается в 6, атакуя два камня. Ч держит контроль над борьбой. Б придется выживать двумя группами.



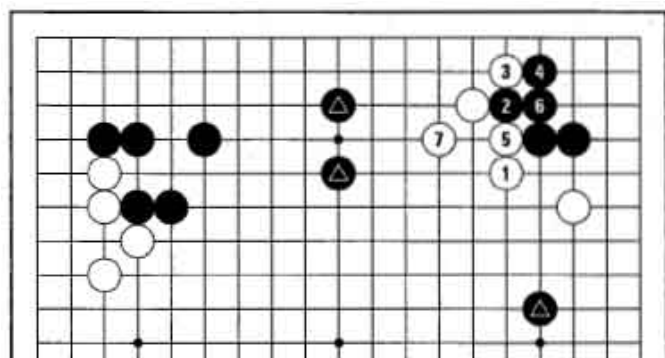
Диа 27

Ходы Б 7 и 9 – сенте, однако хода 12 черная группа в углу жива, а обе группы Б пока что нет.



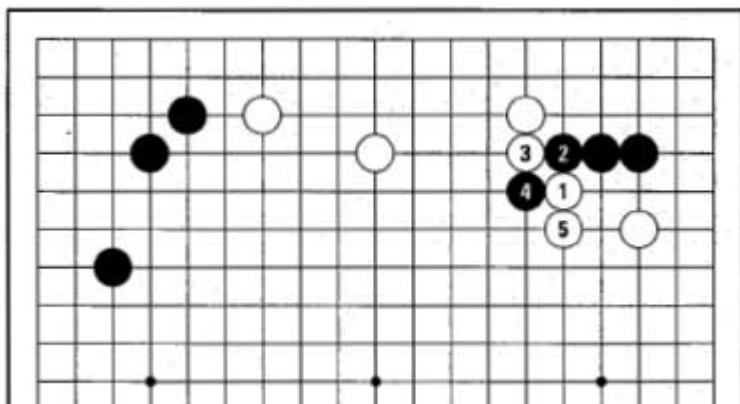
Диа 28

Что будет, если после хода 1 Ч будет играть пассивно и попытаться выжить в углу? Ходы Б 3 и 5 – сенте. Ход 7 ставит хорошую форму. Отмеченные камни Ч не были использованы эффективно. Ч упустил шанс получить контроль над игрой, играя агрессивно в своей сфере влияния.



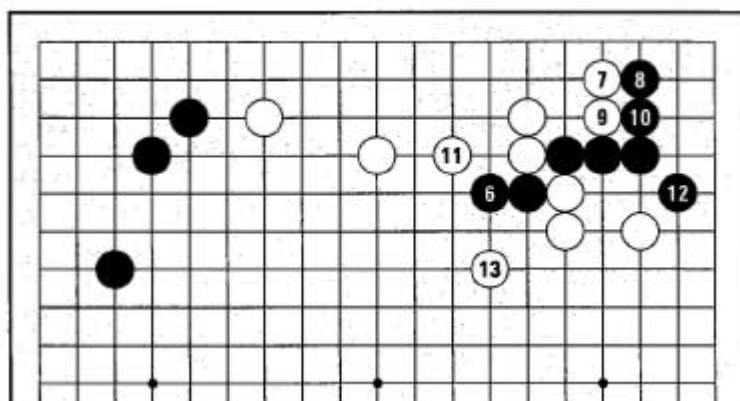
Диа 29

Как будет происходить игра в другой позиции? Теперь проталкивание и разрезание (2-4) выглядит слишком агрессивно. Поскольку в этой области находится много камней Б, Эта драка неблагоприятна для Ч.



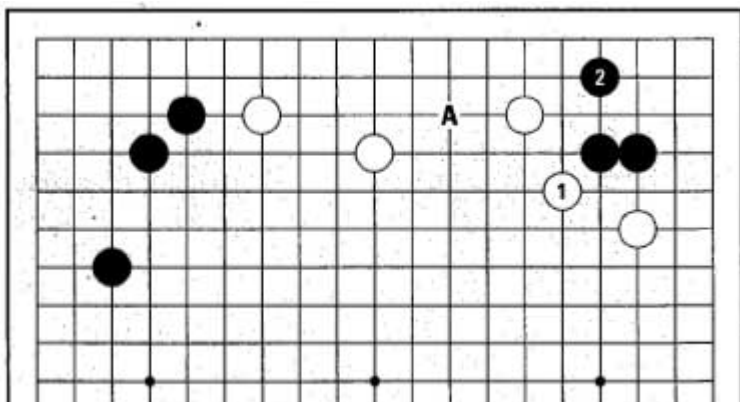
Диа 30

Если Ч продлевается 6, Б делает сенте-ходы 7 и 9 и затем соединяется в 11. Ч приходится выживать в углу (ход 12). Б продолжает атаку ходом 13.



Диа 31

В такой позиции лучший вариант для Ч – спокойно выжить в углу. В дальнейшем, можно будет использовать эти камни в качестве поддержки для вторжения в пункт А.



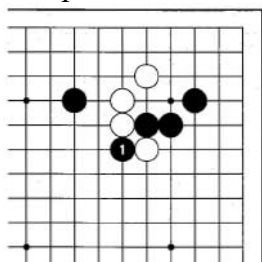
Выбор способа игры – агрессивного или надежного – зависит от окружающей обстановки. Ваш план игры должен быть основан на уже имеющихся ресурсах.

8. Производите обмен

Очень важно уметь играть гибко и производить обмены (фурикавари).

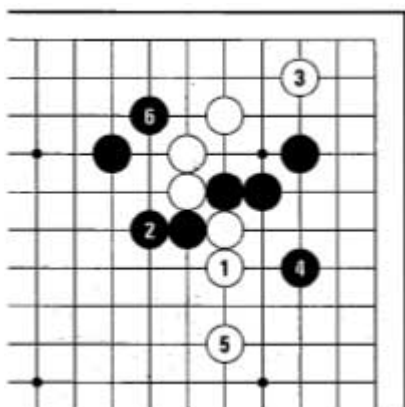
Диа 32

Ч отрезает камень от основной группы. Как следует ответить Б?



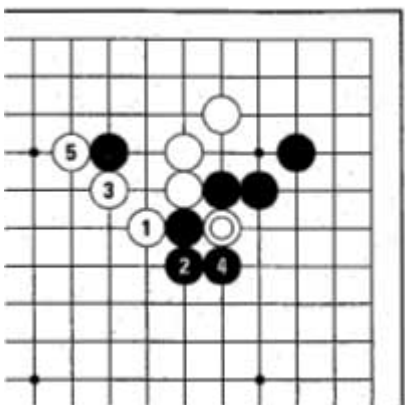
Диа 33

Если Б спасает этот камень, Ч запечатывает верхнюю белую группу. Б в беде, так как обе группы должны выживать.



Диа 34

В этом случае – лучше подумать об обмене. Оба игрока получают хорошую позицию. Для Б это намного лучше, чем пытаться спасти один камень.



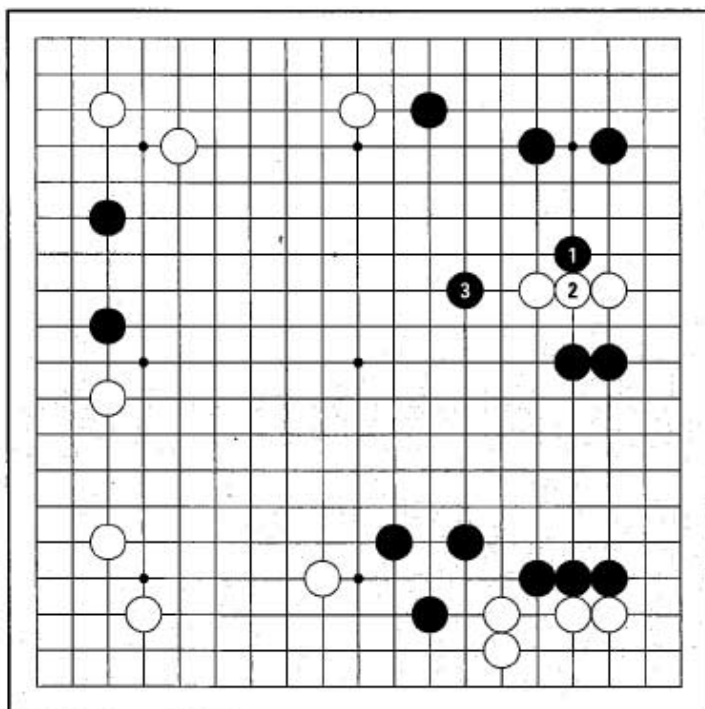
Глава 3

Как атаковать группы

Атака – это угроза камням, которые еще не построили жизнь, то есть тем, у которых нет базы для построения двух глаз. Самый важный принцип - проводить атаку только при наличии разумной цели.

Диа 1

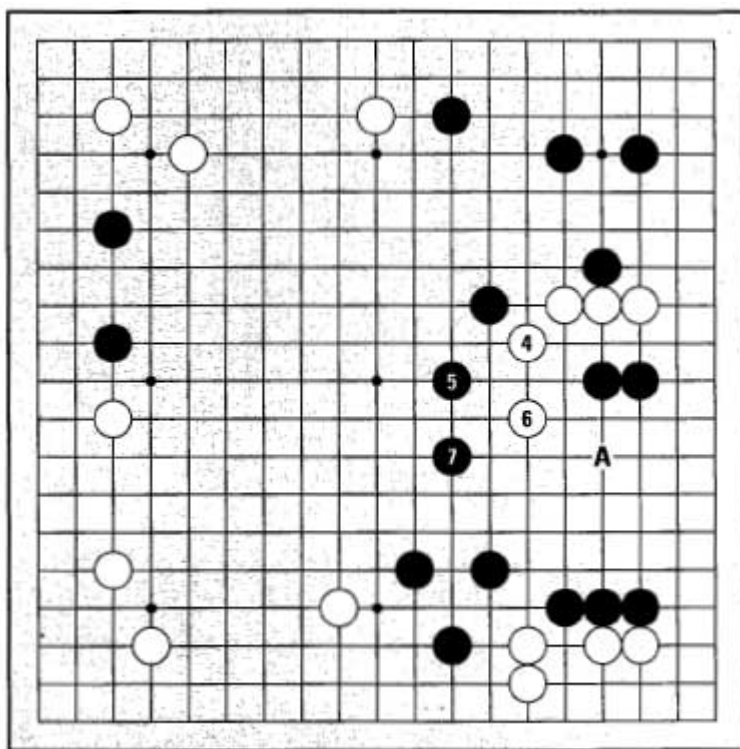
Ч проводит атаку на правой стороне. Ход 1 заставляет Б строить тяжелую форму. После накрывания 3 белая группа не имеет базы для двух глаз и удобного способа выбежать в центр. Эта группа находится в опасности.



Утяжелить группу противника перед ее атакой – хороший план. Легче поймать уже соединенные камни. Тяжелая группа – масса соединенных камней, где очень сложно пожертвовать маленький кусок, чтобы спасти остальную часть.

Диа 2

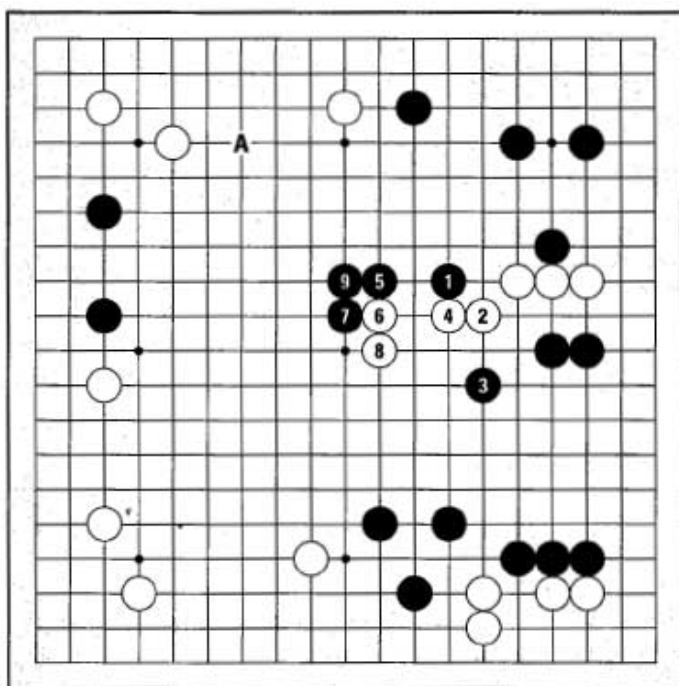
Б пытается спастись, но после хода 7 выход в центр заблокирован. У Ч есть все шансы убить эту группу.



Однако заставлять Б бежать в область Ч – опасная стратегия. Если Ч не удастся убить эту группу, он потеряет много территории. Не похоже, что Ч убьет эту группу. Фактически, если Б сделает ход в А, выживать придется уже двум черным камням.

Диа 3

Такая атака выглядит более разумно. Ход 3 делает территорию на правой стороне. Ходы 5, 7 и 9 дают плотность. Заметьте, что Ч не пытается убить.



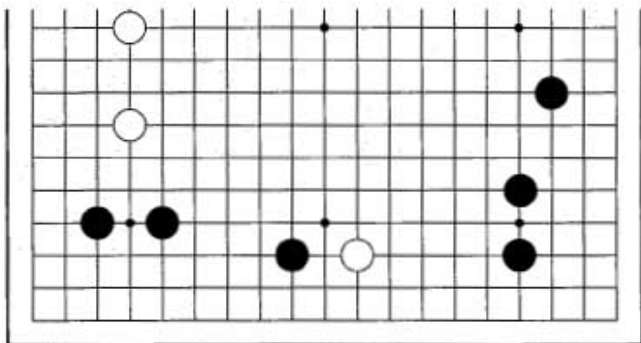
В этой атаке Ч избегает оверплея. Ч не убивает группу, а крепко защищает территорию и строит плотность. Далее, эта плотность поможет при вторжении в пункт А.

1. Выбивайте базу

Бесполезно атаковать группу, у которой уже есть база для построения двух глаз. Поэтому, лишайте группы противника базы до начала атаки группы.

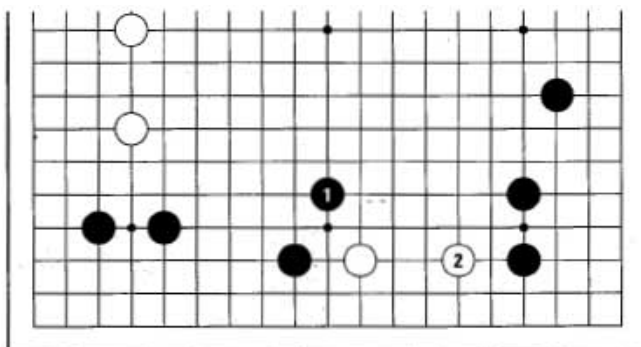
Диа 4

Как Ч атаковать камень на нижней стороне?



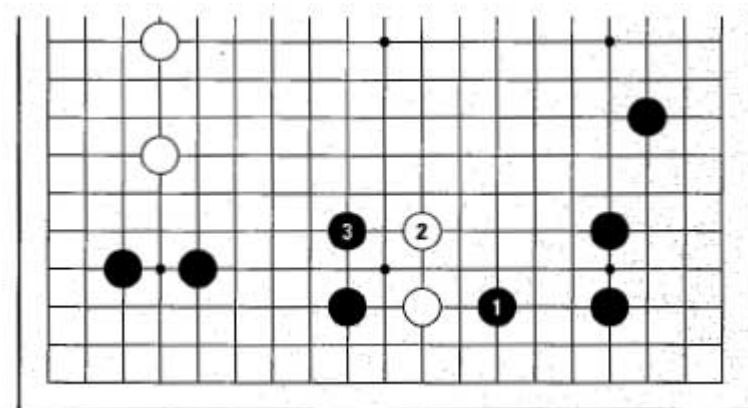
Диа 5

Ход 1 – не эффективная атака. Б легко строит базу ходом 2. Когда у группы появляется база, сложно получить от атаки пользу.



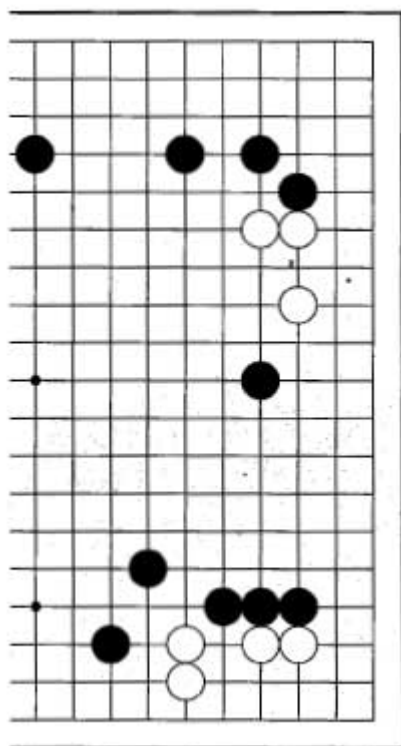
Диа 6

Ход 1 – удачное начало атаки. Этот ход также добавляет немного территории. Если Б выпрыгивает 2, Ч давит ходом 3, также защищая территорию слева. Атака камней без базы позволяет получать территорию или защищать ее.



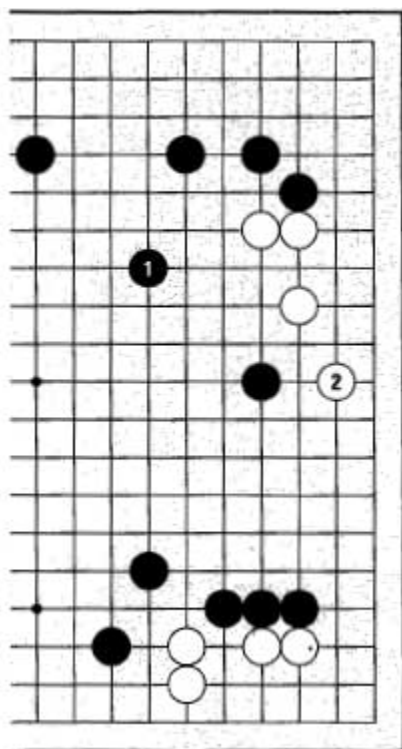
Диа 7

Как Ч атаковать группу на правой стороне? Попробуйте найти ход, выбивающий потенциальную базу.



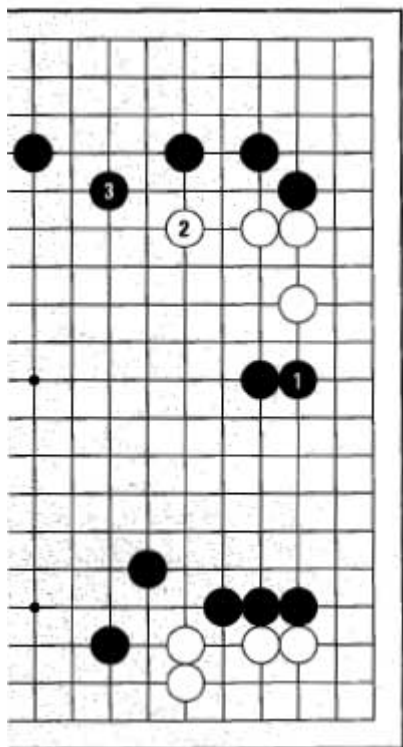
Диа 8

После накрывания 1, Б может создать базу ходом 2. Группа может построить 2 глаза и забирает у Ч много очков территории. Такой результат – идеальный для Б.



Диа 9

Крепкий ход 1 – правильный способ атаки. Ч выбивает базу у группы Б и также защищает территорию справа внизу. Если Б выпрыгивает 2, Ч закрепляет область на верхней стороне 3.

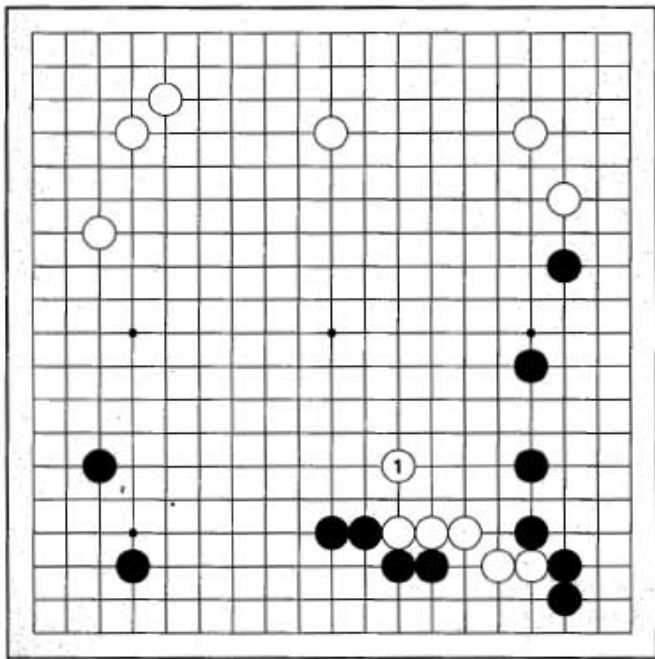


2. Получайте прибыль от атаки

Кажется, что суть атаки состоит в том, чтобы убить группу противника. Но на самом деле это далеко не так. Попытки захватить группу часто бывают безуспешными. Наоборот, они приводят к тому, что ваша собственная территория разрушается, либо же ваши камни сами становятся мишенью для атаки. Атаку следует проводить так, чтобы она приносила прибыль, даже если при этом вы не убьете группу.

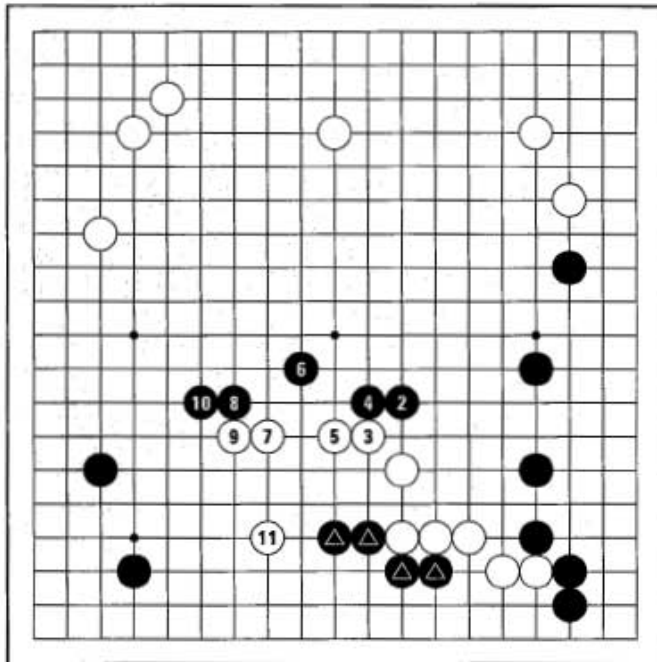
Диа 10

Группа пока что не имеет базу, Б выпрыгивает в центр ходом 1.



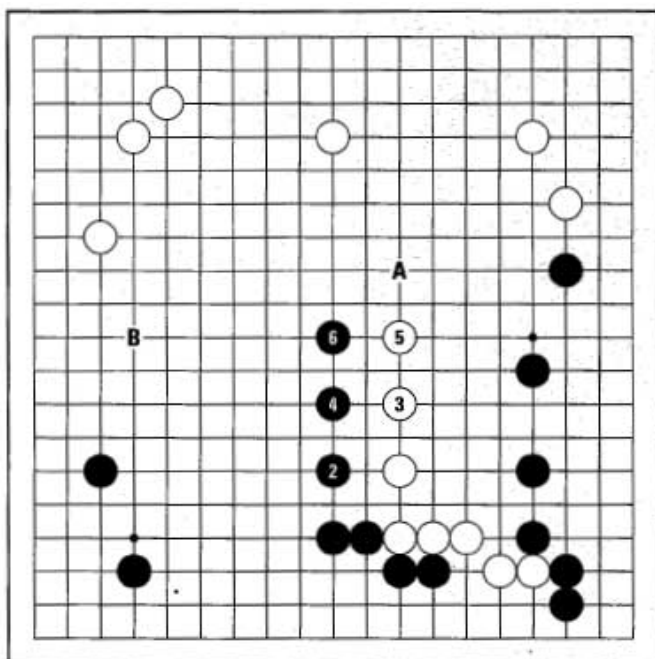
Диа 11

Ходы 2-6 кажутся суровой атакой. Однако после хода 11 отмеченные камни Ч сам попадает под атаку. Если группа Б выживет (на это имеются все шансы с учетом сложной ситуации у Ч с отмеченными камнями), вся область Ч на нижней стороне будет разрушена.



Диа 12

Ч может просто увеличивать свою область на атаке (ходы 2, 4, 6). Далее, если Б играет в А, Ч создаст большую область ходом В.

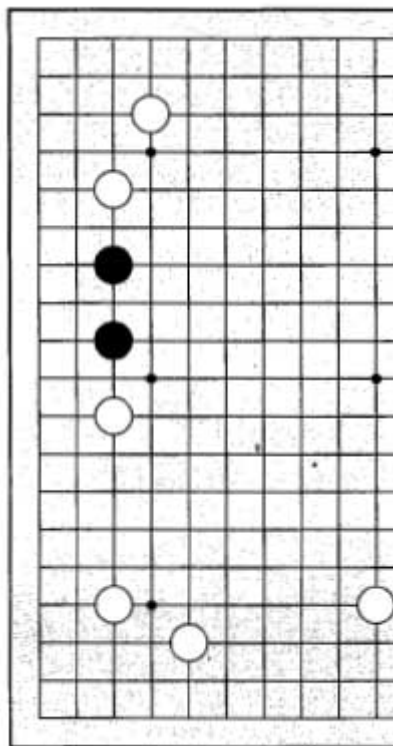


3. Используйте кейму

Скорость, стабильность и мощь кеймы делают ее естественным орудием атаки.

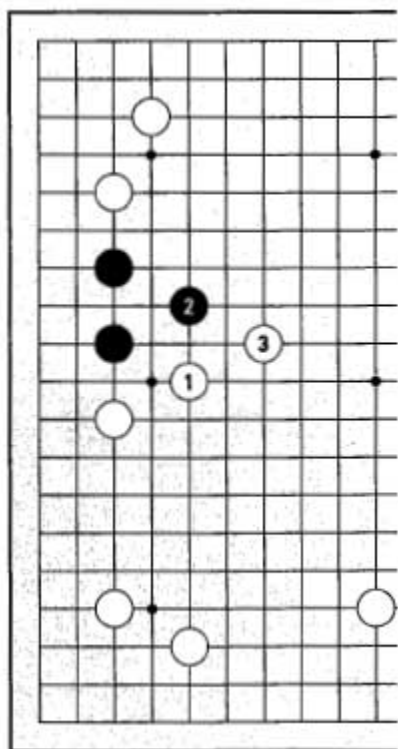
Диа 13

Два черных камня на левой стороне пока что не построили жизнь. Как Б следует атаковать их, чтобы получить прибыль?



Диа 14

Атака кеймой – лучший ход. Если Ч строит форму 2, Б еще раз ставит кейму 3. С каждым ходом Б увеличивает свою область.

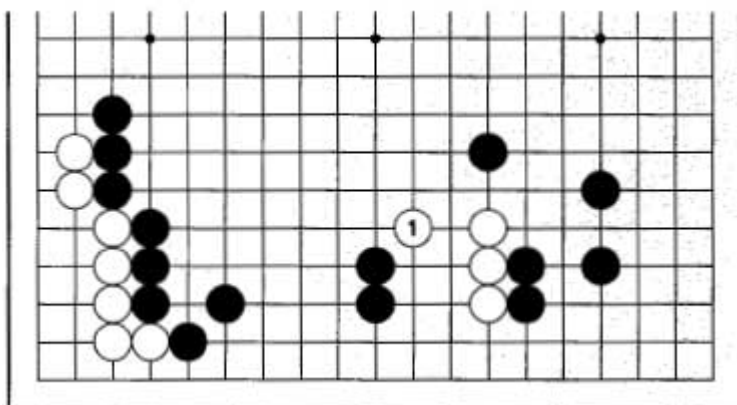


4. Используйте Вашу плотность

Плотность не приравнивается к потенциальной территории. Вы не должны гнать группу противника в Вашу потенциальную территорию – области, обозначенные несколькими камнями. Плотность – сильная стена из большого количества камней – лучше всего служит для атаки.

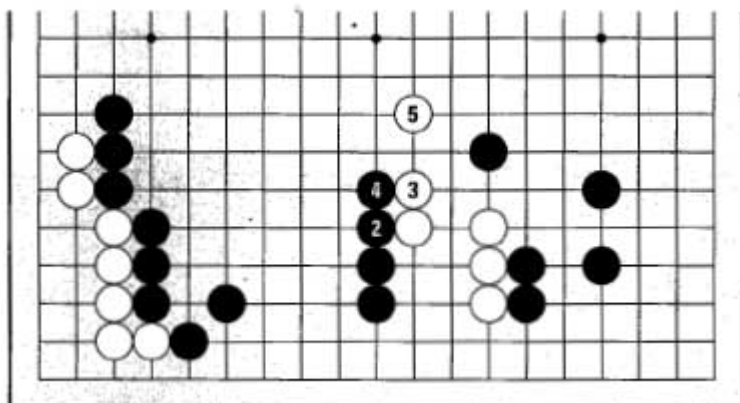
Диа 15

Б прыгает 1. Как Ч атаковать группу?



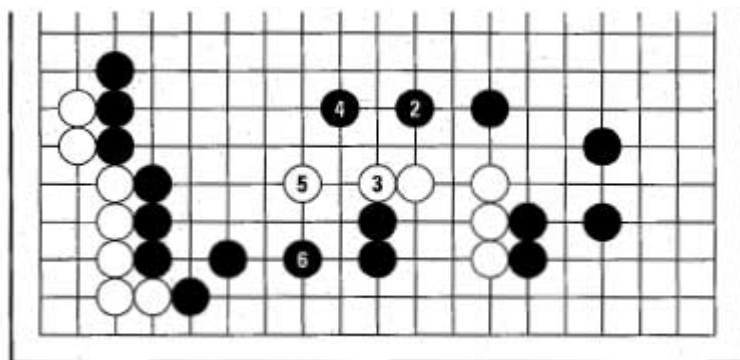
Диа 16

Если Ч давит 2-4, после хода 5 атаковать группу Б тяжело. Ч получили совсем немного территории, но могли бы достичь большего, используя свою плотность более эффективно.



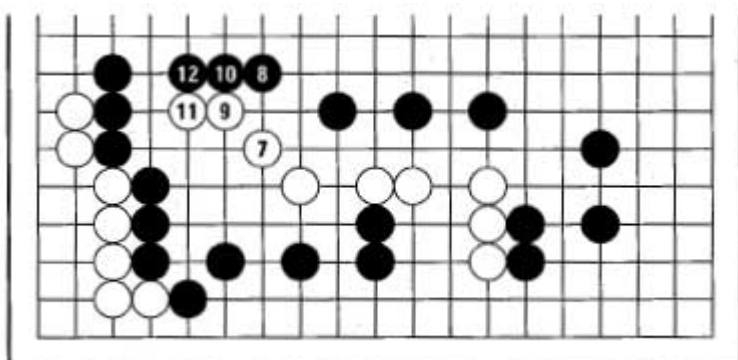
Диа 17

В данной позиции заставлять Б бежать по направлению к своей плотности – хорошая атака. Ч создает влияние на центр (4-2) и закрепляет немного очков (6).



Диа 18

Если Б пытается выбежать (7 и 9), Ч запечатывает группу. У Ч сильная плотная позиция, и Б будет сложно построить два глаза внутри.



Иногда сложно определить, гоните ли Вы группу противника по направлению к плотности или в область потенциальной территории. Один из способов отличить одно от другого – определить, зависит ли многое от убийства группы или нет. Если Вам не столь важно

захватить группу, то Вы на правильном пути. На Диа 18 черные камни находятся в абсолютной безопасности. Вы можете спокойно наблюдать за тем, как Б будет пытаться построить два глаза. Тем временем, Ч построил большую стенку на центр. Она может быть использована для атаки, построения области либо же будет мешать Б строить территорию на оставшейся части доски.

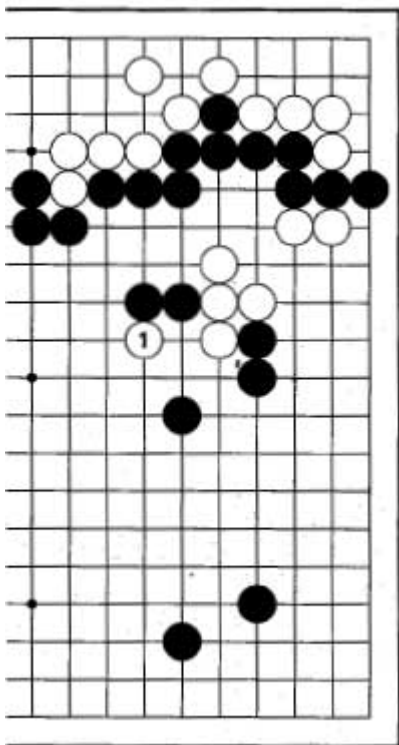
Попытайтесь использовать на практике принцип «гоните группу противника по направлению к Вашей плотности». Если использовать плотность для непосредственного получения территории, Вы можете часто отставать по очкам, поскольку не похоже, что Вы получите больше территории от плотности, чем от намеченной несколькими камнями области. И, если у Вас стоит плотность, то скорее всего она образовалась благодаря тому, что вы УЖЕ отдали противнику какое-то количество территории. Это также служит поводом для того, чтобы не оставлять плотность без дела – необходимо использовать ее для атаки, и получить за счет этого прибыль.

5. Защищайте свои слабости

Очень часто игроки забывают о своих слабостях, начиная атаковать (в результате противник идет в контратаку и позиция разваливается). Во время атаки необходимо держать свои камни в безопасности.

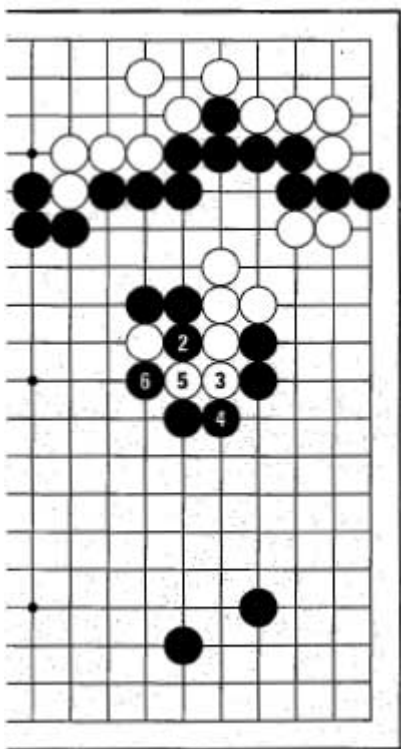
Диа 19

Эта позиция взята из профессиональной партии. Группа Б на правой стороне находится в опасности. Б делает кажущийся странным ход 1. На самом деле этот ход – ловушка.



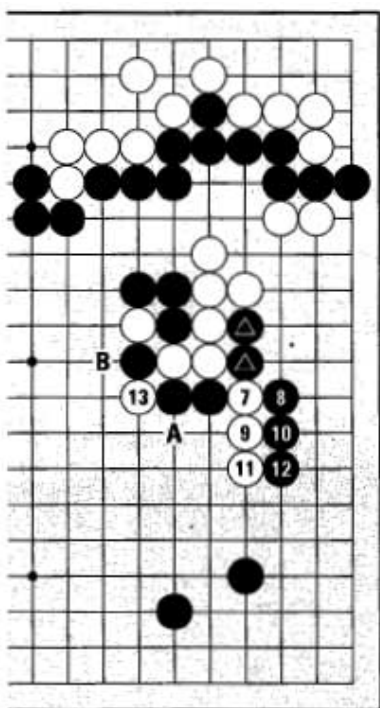
Диа 20

Предположим, что Ч отрежет камень. Группа Б запечатана на стороне. Может ли она выжить?



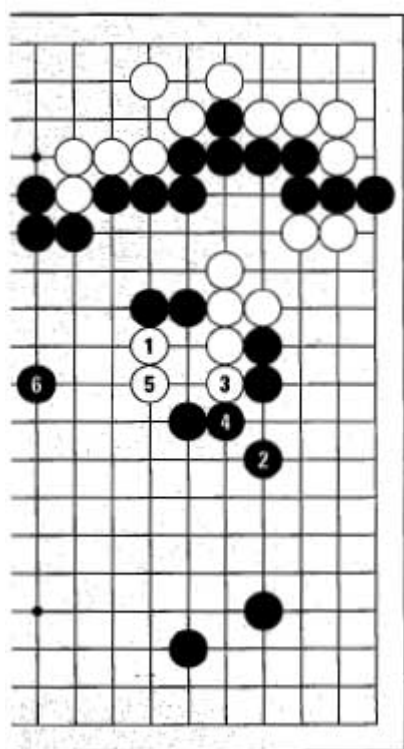
Диа 21

Ч оставил у своих камней большую слабость. Б проводит контратаку (7-12). Ч необходимо сохранить отмеченные камни. Затем Б ставит атари 13 и у Ч нет хорошего ответа. Пункты А и В – миаи. Ч потерпел крах в атаке, т.к. не учел свои собственные слабости.



Диа 22

Более разумный план действий – защитный ход 2. Б соединяется бамбой, после этого Ч может играть накрывание 6.



Глава 4

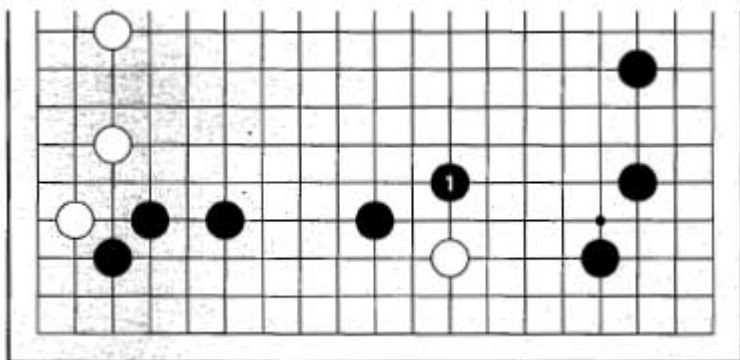
Как уберечь свои камни

1. Создавайте базу

Чаще всего лучший способ сберечь камни, находящиеся под атакой – создать им базу. Если у Вас будут два глаза, соперник не сможет получить много очков на атаке.

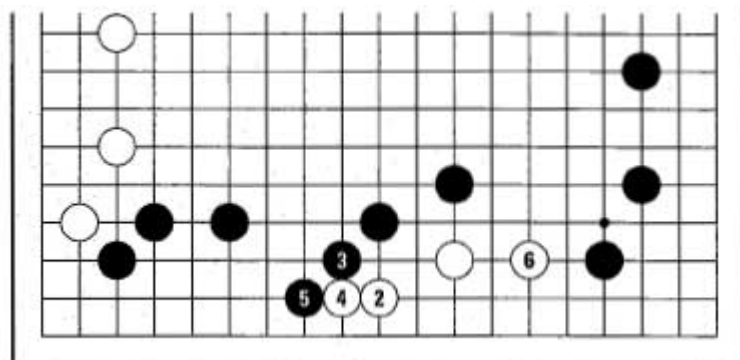
Диа 1

В ответ на вторжение 1, Ч сыграл накрывание. Как Б следует защитить камень?



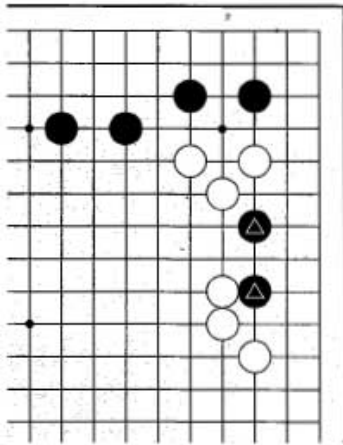
Диа 2

Создавать базу, начиная с хода 2 – лучший способ. Ч приходится блокировать 3. Далее ходы 4 и 6 дают жизнеспособную форму.



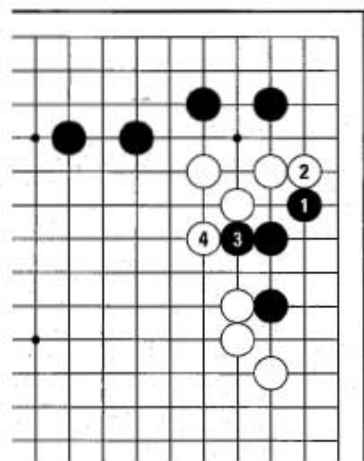
Диа 3

Два отмеченных камня окружены. Они не могут убежать, но способны построить базу внутри и выжить.



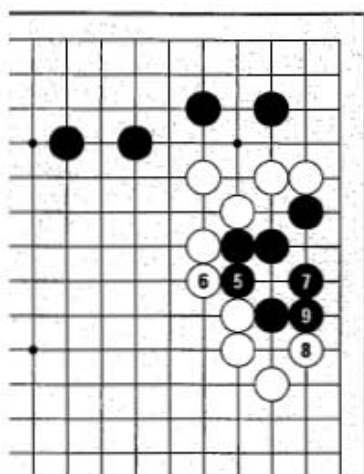
Диа 4

Ход 1 грозит соединением двух черных групп. Б приходится блокировать 2. затем Ч проталкивается 3, и Б блокирует 4.

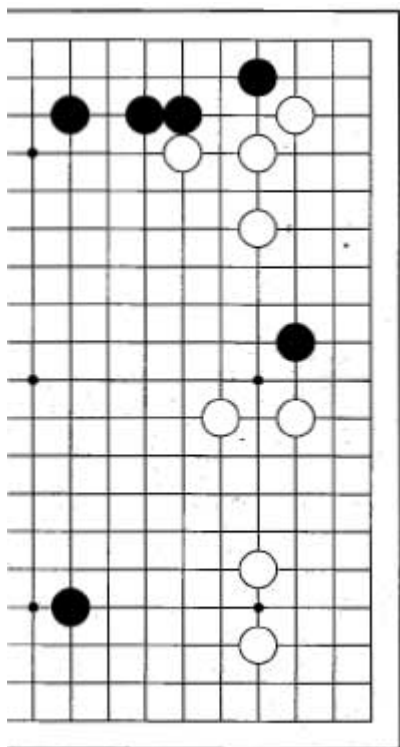


Диа 5

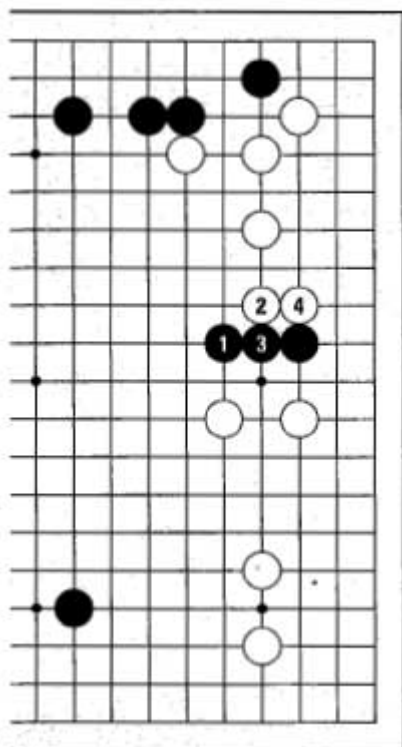
После хода 5, Ч опять приходится блокировать. Ходы 7 и 9 дают группе два глаза.



Давайте рассмотрим, как спасти одинокий камень в более сложной позиции.

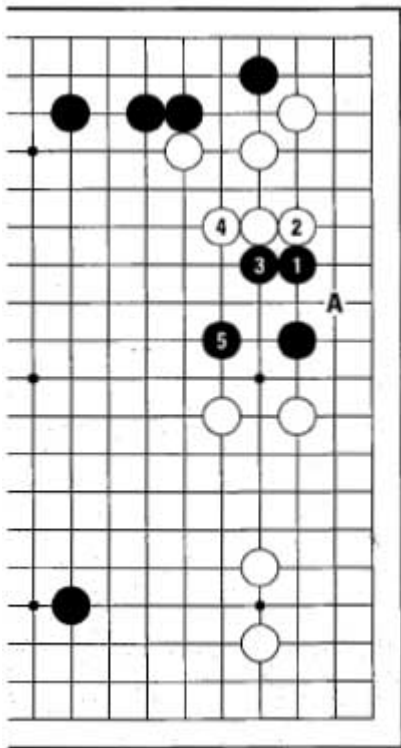


Ч не может убежать с помощью иккен-тоби 1. Ходы Б 2 и 4 лишают группу потенциальной базы. 3 камня Ч не может построить два глаза и попадают под атаку со всех сторон.



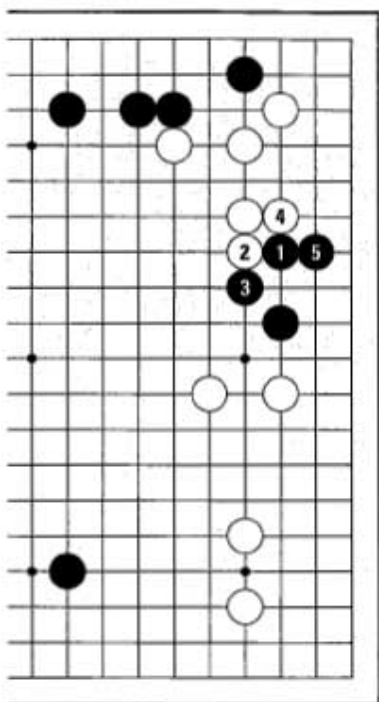
Диа 8

Распространение через один пункт – хороший вариант. После хода 5 Ч практически получает один глаз и может сделать второй ходом в А.



Диа 9

Если Б давит 2, последовательность 3-5 дает один глаз, далее Ч либо убежит в центр, либо выживет на стороне.



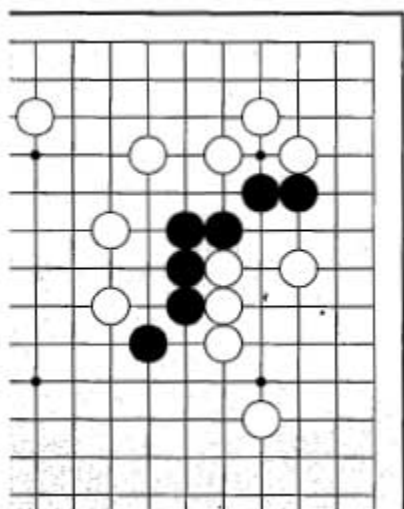
Между группой без глаз и группой, у которой есть хотя бы один глаз, есть существенная разница. Для жизни группы необходимо иметь два глаза, но в борьбе группа с глазом будет иметь некоторые преимущества, в отличие от безглазой группы.

2. Стройте глазные формы

Группе камней сложно выживать в центре, так как приходится строить все 4 стороны базы группы. Поэтому в центре доски особо важно делать объемные ходы и строить формы, дающие глаза.

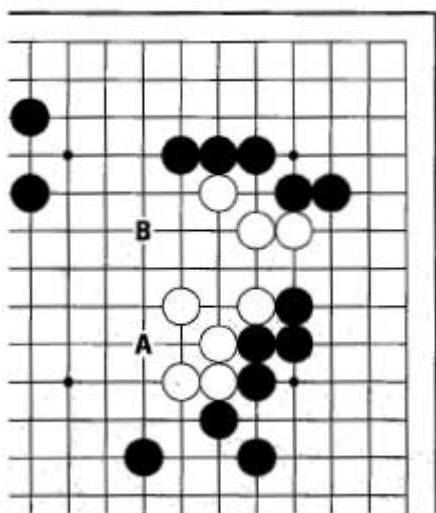
Диа 10

«Линейная» группа Ч не имеет глаз и возможности их построить. Поскольку такие группы всегда являются лучшей мишенью для атаки, лучше их не создавать.



Диа 11

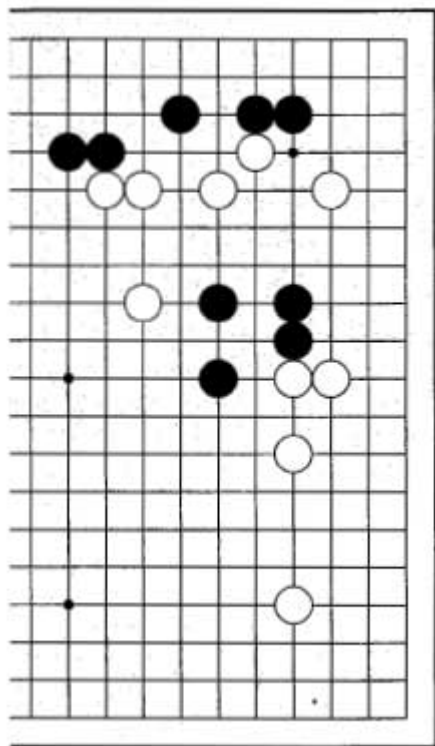
Вот группа, которую сложно атаковать. У нее есть потенциал для построения глаз. (Ходы А и В).



Также как и между «плотной» и «тяжелой» группой, новичкам сложно найти различия между разделяющей слабые камни цепью и безжизненной ползущей группой. Разница состоит в том, что у последней нет потенциала для построения глаз и она окружена надежно соединенными камнями противника.

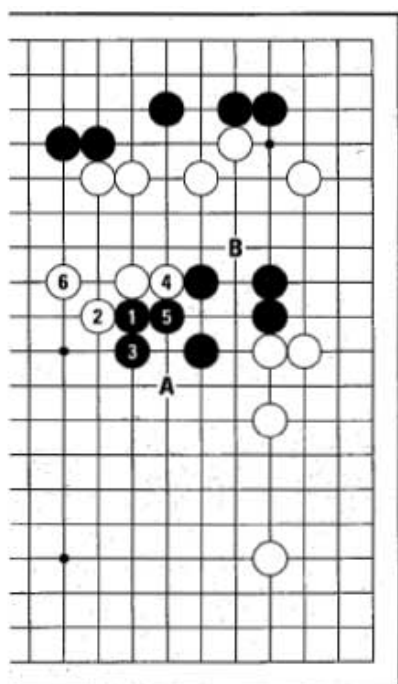
Диа 12

Как черной группе построить глазную форму?



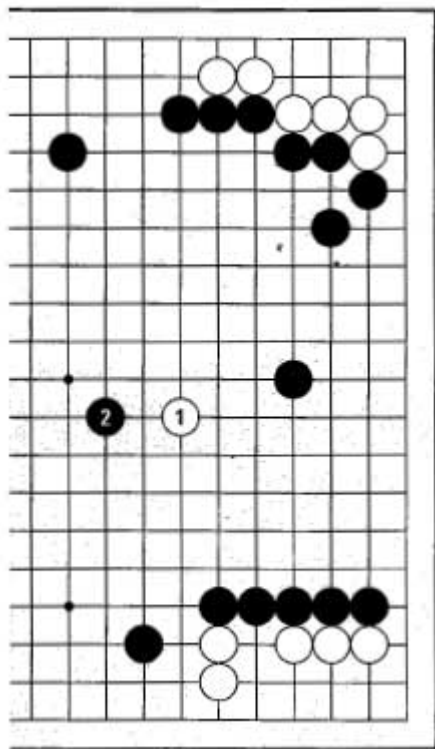
Диа 13

Ч играет цуке 1. После хода 5 Ч может построить глаз в А или В.



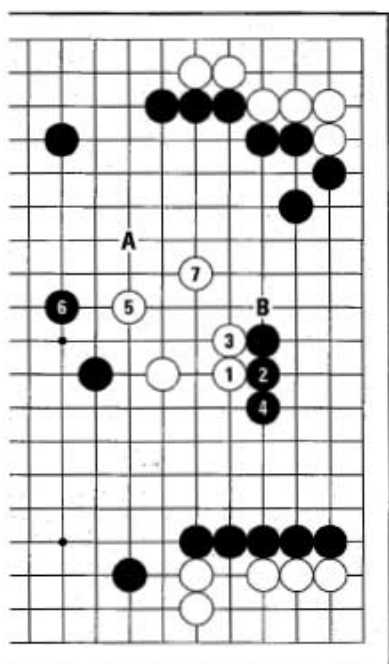
Диа 14

Рассмотрим пример из реальной партии между Джеонг Су-юном (9 дан) и Су Бонг-су (9 дан). Ч атаковал камень накрывающим ходом. Как защитить белый камень?



Диа 15

Б сделал ходы 1 и 3. После хода 7 у Б уже практически есть один глаз, осталось сделать второй ходом А или В.

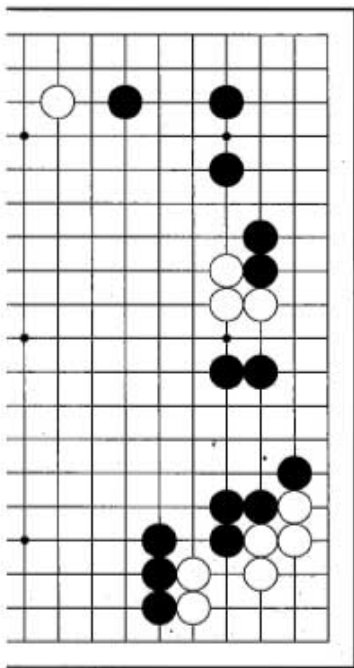


3. В области противника играйте гибко

Когда Вы не можете выжить в области противника, приходится бежать. В этом случае стоит играть гибко.

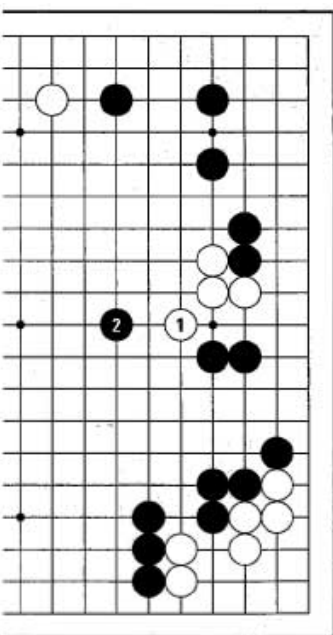
Диа 16

У трех камней Б пока нет глаз и возможности их построить.



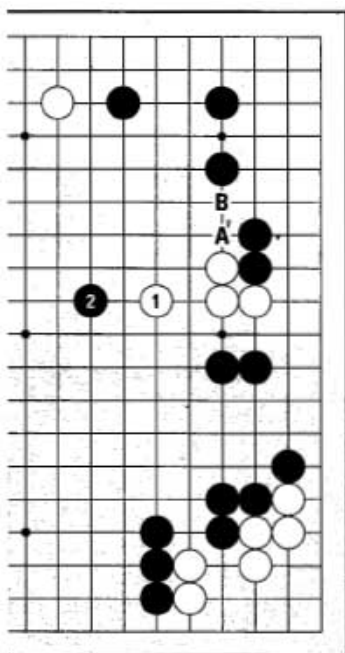
Диа 17

Если Б играет 1, Ч поглотит всю группу ходом 2. В таких позициях крепкие надежные ходы не действуют. Необходимо делать быстрые легкие ходы.



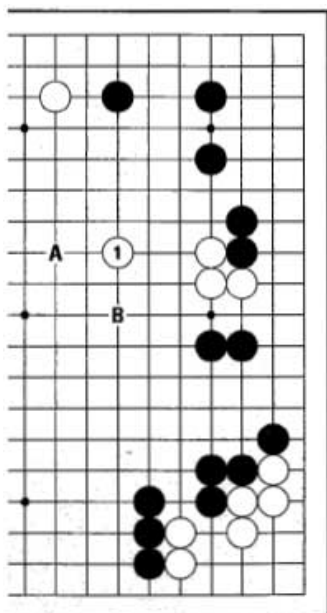
Диа 18

Прыжок через один пункт создает более легкую форму, но, все равно, это медленный ход. Ч сохраняет атаку накрыванием. Даже если Б затем сделает ход А, Ч ответит В, форма будет тяжелой, и ее трудно вытащить.



Диа 19

Лучший вариант – никкен-тоби. Это быстрая и легкая форма. У Ч нет хорошего ответа. Пункты А и В – миаи.

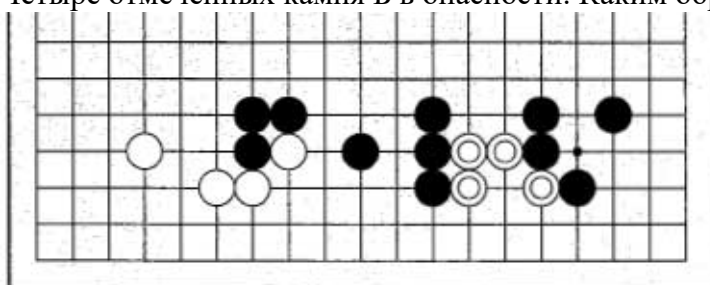


4. Используйте ко-борьбу

Ко может помочь. Особенно, при необходимости построить жизнь слабой группе.

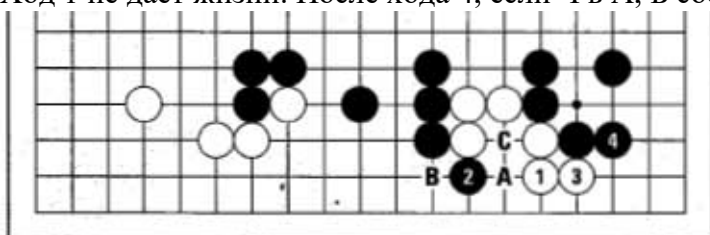
Диа 20

Четыре отмеченных камня Б в опасности. Каким образом их можно спасти?



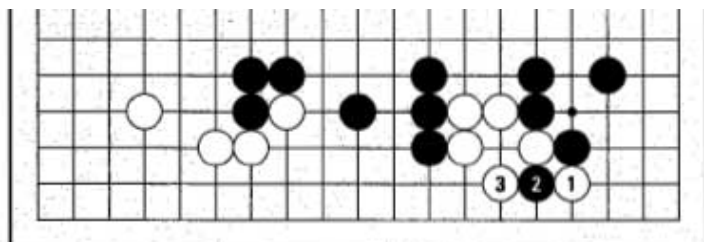
Диа 21

Ход 1 не дает жизни. После хода 4, если Ч в А, Б соединится в В, и глаз в С – ложный.



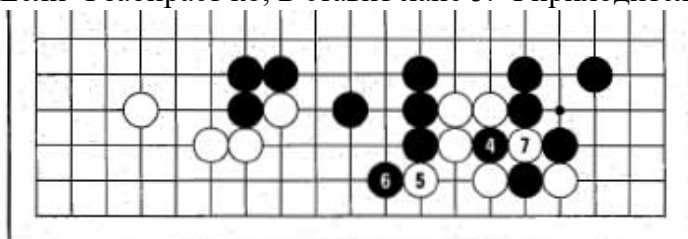
Диа 22

Лучший ход – хане 1. После атаки 2 Б делает ко. Если Вы не можете построить нормальную живую группу, попробуйте хотя бы выжить на ко.



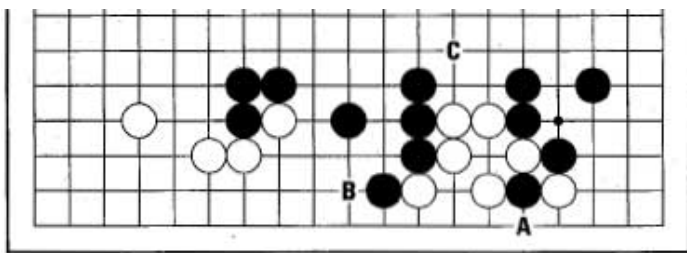
Диа 23

Если Ч забирает ко, Б ставит хане 5. Ч приходится отвечать, и Б дальше играет ко.



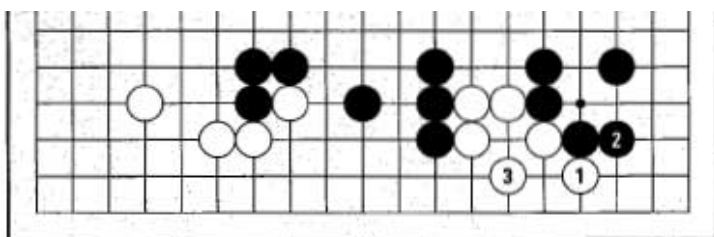
Диа 24

Далее, если Б игнорирует ко-угрозу и захватывает камень А, группа живет. У Б также есть ко-угрозы В и С.



Диа 25

Ч может не играть ко, а просто продлится 2, закрепляя территорию в углу. Б выживает после хода 3.



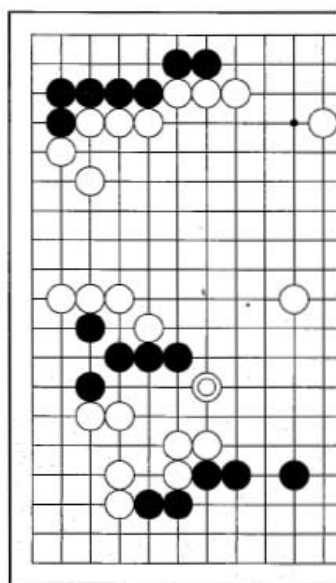
Создание ко-борьбы – умение, которое пригодится. Попробуйте научиться видеть те места, где возможно спасти группу на ко.

5. Бросайте безнадежные камни

Иногда спасти свои камни невозможно. Такие группы следует бросить и играть в другом месте. Конечно, с этим трудно смириться, но попытки спасения могут привести к еще большим потерям.

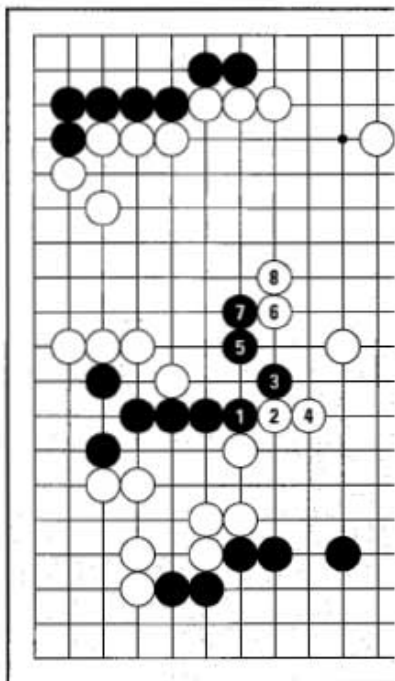
Диа 26

Отмеченный камень Б не оставляет надежды на выживание черной группы. Плотность Б не даст совершить побег. Что теперь делать Ч?



Диа 27

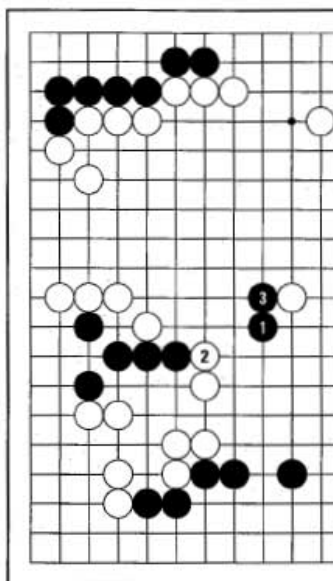
Очень хочется попытаться вытянуть эти камни. После хода 8 Ч окончательно запечатаны на стороне. Построить 2 глаза здесь невозможно.



Диа 28

Хороший план – отдать эти камни. Ч угрожает тем, что вытащит их. Пока Б запечатывает мертвую группу, Ч нейтрализует влияние Б на центр.

Если камни невозможно спасти, попытайтесь использовать их как жертву, разменять их на что-либо выгодное.



Часть 2

Жизнь и смерть

Определение того, какие группы живые, а какие – мертвые, - один из самых важных компонентов игры. Умение предвидеть дальнейшие ходы является ключом к цумего. Но, прежде всего, существуют основные концепции глазных форм и техники уничтожения глаз, которые следует знать, чтобы затем при просчете вариантов, Вы бы уже знали, на что следует обратить внимание.

Глава 5

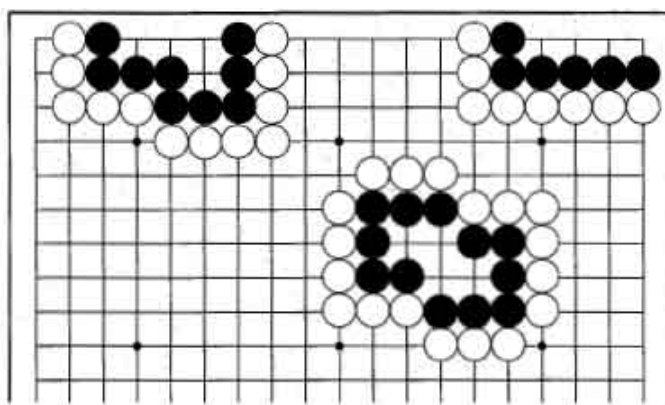
Поиск жизни

1. Глазные формы

Если глазное пространство группы имеет больше, чем семь пунктов, можно уже говорить, что группа имеет территорию, а не глазное пространство. Иначе говоря, глазные формы из восьми пунктов всегда живые – вы можете построить два глаза или, в крайнем случае, секи. (При этом, следует всегда следить за надежностью соединения камней – чтобы не упустить смертельное атари или разрезание.) Все глазные формы сводятся к основным: 3 в ряд, треугольник (3 пункта), 4 в ряд, 3 формы из 4х пунктов – “L”, “Т” и “Z”, квадрат (4 пункта), автомобиль (5 пунктов), звезда (5 пунктов), цветок (6 пунктов) и прямоугольник (6 пунктов). Если Вы научитесь распознавать эти основные формы, то вскоре начнете лучше ориентироваться в цумего.

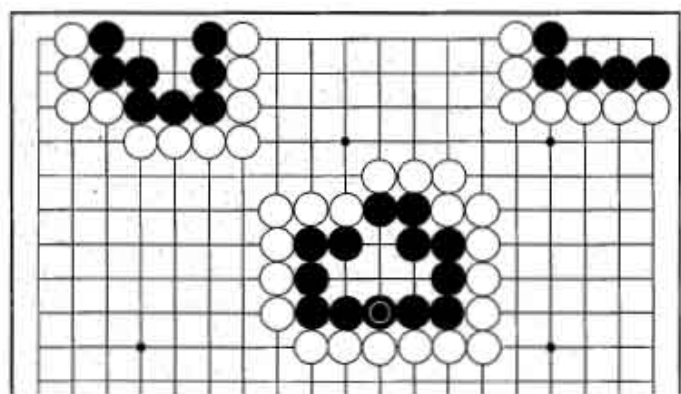
Диа 1

Слева сверху изображена глазная форма “L”, справа – 4 в ряд, а по середине – “Z”. Все черные группы живы, так как могут построить два глаза, даже если очередь хода Б.



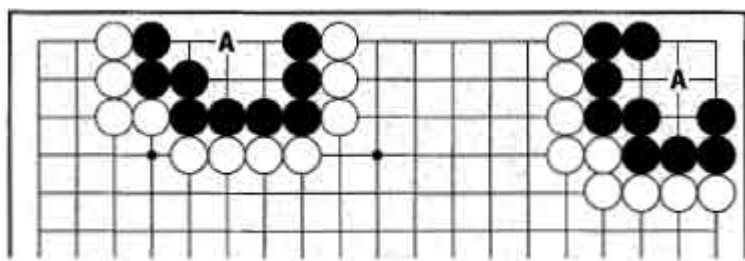
Диа 2

Слева сверху – треугольник, справа – 3 в ряд, посередине – “Т”. Если очередь хода Ч, то он строит жизнь кодом в центр симметрии у каждой из этих форм. (Так же, как и у формы “звезда”, состоящей из 5ти пунктов - если бы на месте отмеченного камня в форме “Т” был свободный пункт.) Если очередь хода Б, то после хода в центр формы группы умирают.



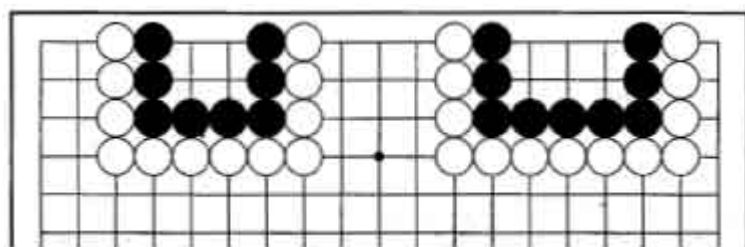
Диа 3

У форм “автомобиль” и “цветок” критический пункт находится в точке А. (При ходе Ч в этот пункт группа живет, при ходе Б – умирает.)



Диа 4

Форма “квадрат” (слева) мертва, даже при ходе Ч.
Форма “прямоугольник” (справа) – живая.



Резюме:

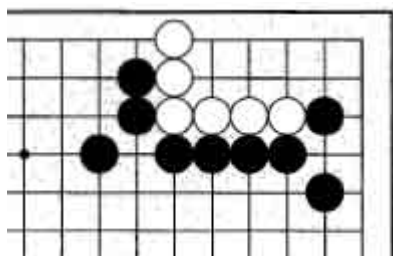
Статус формы из трех пунктов зависит от очереди хода. Формы, состоящие из 4х пунктов – живые, за исключением Т (зависит от очереди хода) и квадрата. Формы из 5ти пунктов – живые за исключением автомобиля и звезды (зависит от очереди хода). Формы из 6ти пунктов – живые за исключением цветка (зависит от очереди хода). Все формы из семи и более пунктов – живы.

2. Как построить жизнь

Существуют две техники построения жизни группы, которая окружена – увеличение глазного пространства и ход в критический пункт.

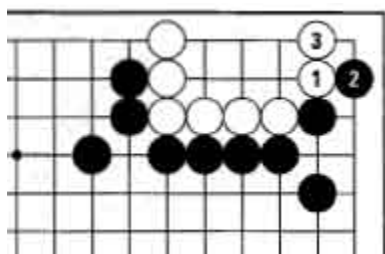
Диа 5

Попытайтесь спасти белую группу.



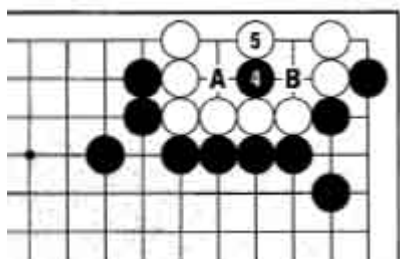
Диа 6

Хане 1 и спуск 3 максимально увеличивают базу. Создание прямоугольной формы – единственный способ выживания.

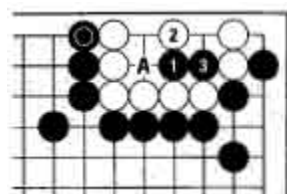


Диа 7

Эта форма – живая, поскольку у нее есть две центральные точки – пункты 4 и 5 (миаи). (Далее, если Ч продолжит «убивать» группу - пункты миаи – А и В).

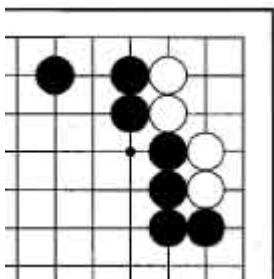


Внимание! Если камни вашей «живой» формы соединены не плотно, вы должны удостовериться в том, что не возникнет дамедзумари. Например, после ходов 1-3 Б не может пойти в А, чтобы построить второй глаз, так как попадет в атари. Отмеченный камень лишает группу одной степени свободы, что позволяет убить ее.



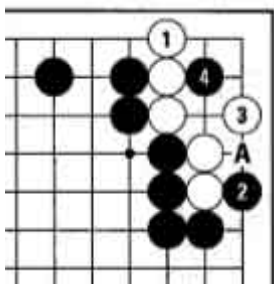
Диа 8

Как выжить белой группе? Так как глазное пространство дальше не увеличить, необходимо занять определенный пункт, чтобы сделать группу жизнеспособной.



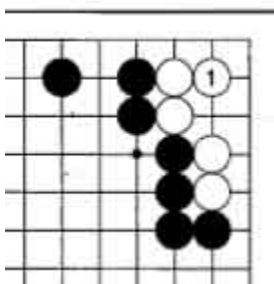
Диа 9

Если Б пытается увеличить базу ходом 1, Ч играет хане 2. Б не может блокировать в А. Ход 3 создает форму «автомобиль», и Ч делает убивающий ход в критический пункт этой формы.



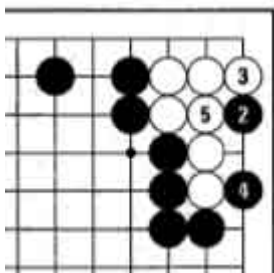
Диа 10

Чтобы выжить, Б должна пойти в пункт 1.



Диа 11

Если Ч атакует 2, то далее после хода 5 Б живет.

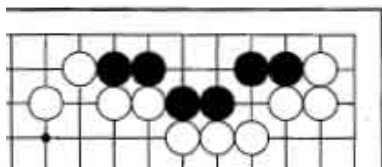


3. Кошка

Форма «кошка» - одна из тех, что помогает строить глаза.

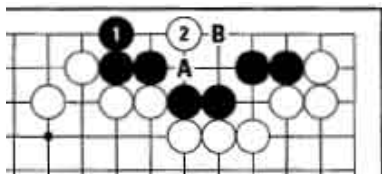
Диа 12

Как Ч выжить?



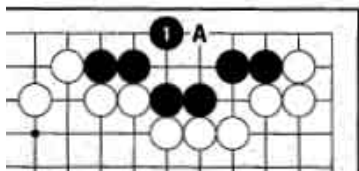
Диа 13

Если Ч пытается увеличить базу, ход 2 Б убивает группу. (Ходы Ч в А или В не спасают).



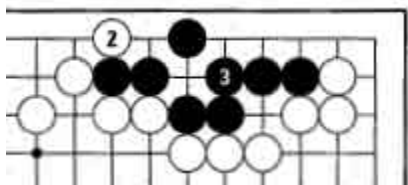
Диа 14

Ч следует играть в пункт 1, чтобы выжить. (Если вместо 1 пойти в А, группа умрет).



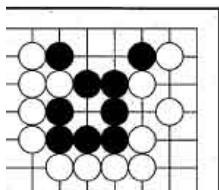
Диа 15

Если Б играет 2, после хода 3 группа живет.



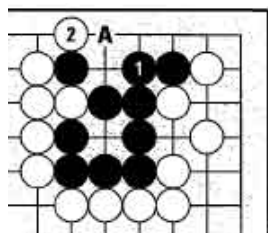
Диа 16

Группе нужно построить второй глаз



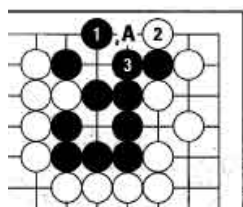
Диа 17

Если Ч соединяется 1, Б ставит атари 2. Единственный шанс выжить – начать ко-борьбу в А.



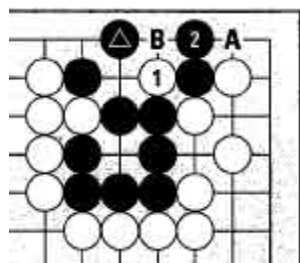
Диа 18

Ч выживает после хода 1. (Ход А также работает.) Если Б -2, Ч строит второй глаз ходом 3.



Диа 19

Если Б – 1, Ч спускается 2. Благодаря отмеченному камню Б не может опуститься в пункт В, если же Б ставит атари в А, Ч соединится в В.

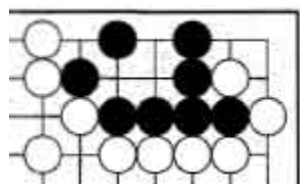


4. Вбрасывание

Вбрасывание – одна из самых часто используемых техник в цумего.

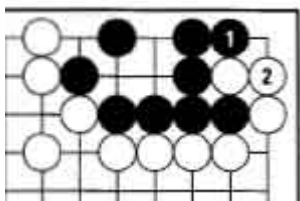
Диа 20

Ч должен использовать слабости Б чтобы выжить.



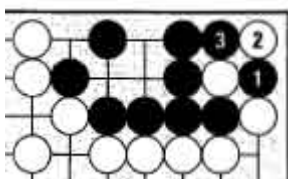
Диа 21

Атари 1 не работает, т.к. Б просто соединится.



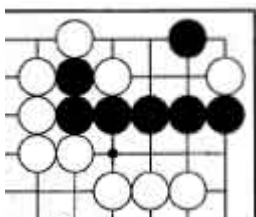
Диа 22

После вбрасывания 1 группа Ч живет.



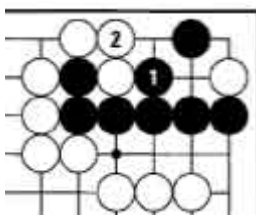
Диа 23

Может ли Ч выжить в этой позиции?



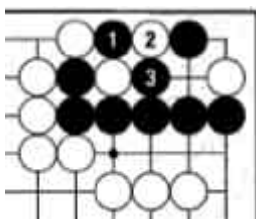
Диа 24

Если Ч играет атари 1, то у группы будет только один глаз.



Диа 25

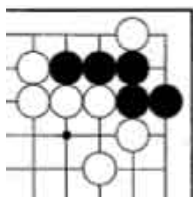
После вбрасывания камня группа живет.



5. Автоатари

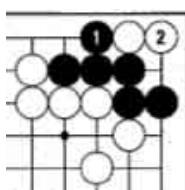
Диа 26

Может ли группа Ч построить два глаза в углу?



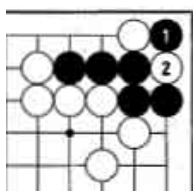
Диа 27

Если Ч ставит атари 1, у группы 1 глаз после хода 2.



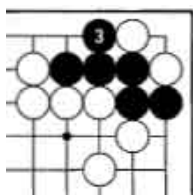
Диа 28

Правильный ход 1. Кажется, что будет ко, но на самом деле это не так.



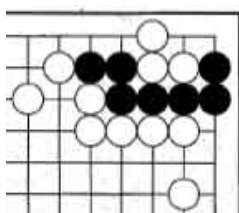
Диа 29

После атари 3, Б не может соединиться, так как это автоатари. По правилам, такой ход запрещен. Поэтому Ч живет.



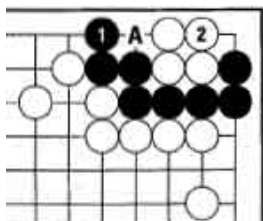
Диа 30

В этой ситуации происходит нечто подобное.



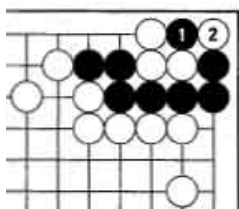
Диа 31

Ход 1 не поможет. Б закроет все внешние даме и затем сделает ход в А. После того, как Ч захватит пять камней, внутри остается автомобильная форма, и Б сделает ход в критический пункт.



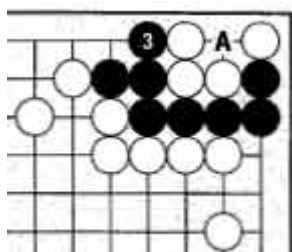
Диа 32

Правильное решение – ход 1.



Диа 33

После хода 3 снова возникает ситуация автоатари. Черная группа жива.

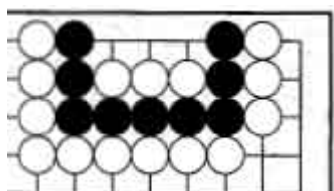


6. Секи

Секи – ситуация, когда две группы живут, не имея двух глаз.

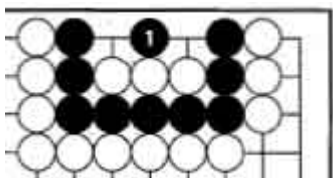
Диа 34

Ч не может построить двух глаз, но есть возможность сделать секи.



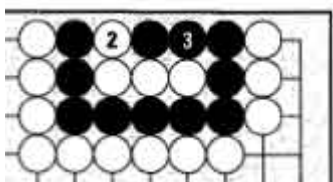
Диа 35

Ход 1 – ключевой пункт.



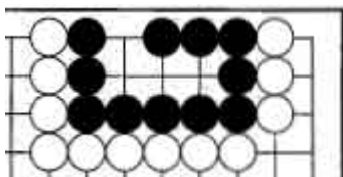
Диа 36

Если Б попытается убить, Ч выживет, т.к. после захвата камней остается живая форма из 4х пунктов.



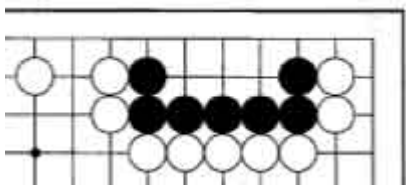
Диа 37

Это – результат после захвата камней. Группа жива. Лучшим вариантом в изначальной ситуации является секи. (оставить так, как на Диа 35)



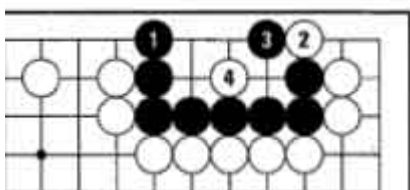
Диа 38

Кажется, что Ч имеет большую базу.



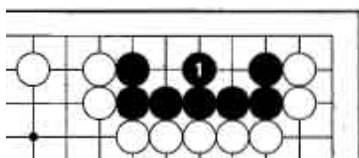
Диа 39

Если Ч пытается увеличить глазное пространство, Б убьет группу ходами 2 и 4.



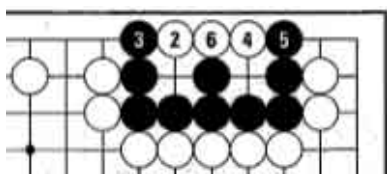
Диа 40

Ч может построить секи, и правильный вариант – ход 1.



Диа 41

После хода 6 возникает секи. Обе группы живы.

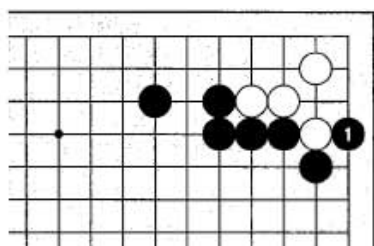


7. Ко

Если Вас окружили, и построить два глаза или секи уже нельзя – попробуйте выжить при помощи ко.

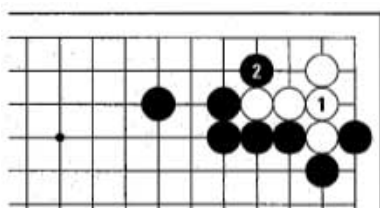
Диа 42

Эта форма часто встречается в партиях. Как сыграть Б?



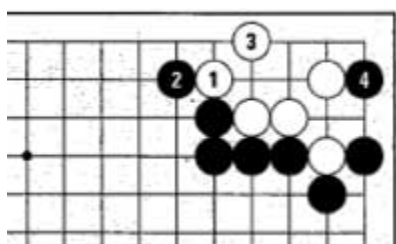
Диа 43

Если Б соединяется ходом 1, то группа умирает после ханэ 2.



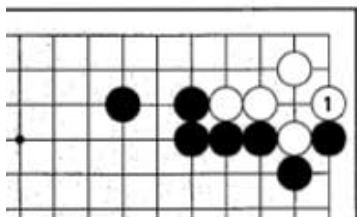
Диа 44

Ханэ 1 и построение формы 3 также не работают.



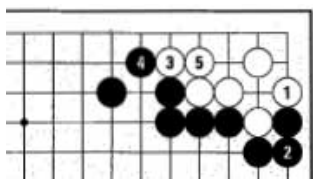
Диа 45

Единственный шанс Б – начать ко-борьбу ходом 1.



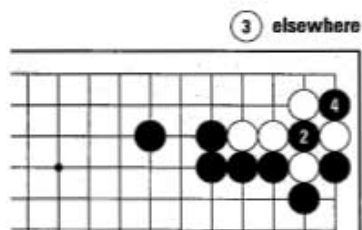
Диа 46

Если Ч соединяется 2, Б живет после хода 5.



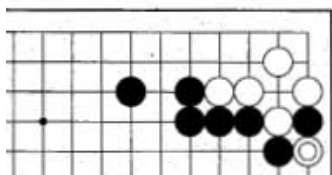
Диа 47

Если Ч захватывает ко, Б может компенсировать потери или хотя бы часть их на ко-угрозе где-либо в другом месте.



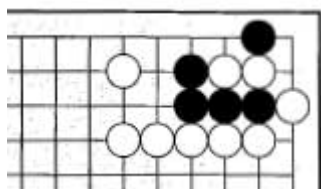
Диа 48

Если Ч проигрывает ко, Б живет в углу и отнимает очки у Ч на стороне за счет прорыва снизу.



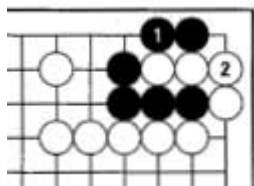
Диа 49

Группа в углу почти мертва, но Ч может завязать ко-борьбу.



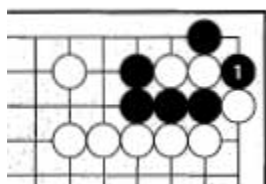
Диа 50

Атари 1 – плохой ход.



Диа 51

Вбрасывание 1 начинает ко-борьбу за жизнь группы.

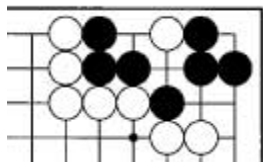


8. Жертва камней

Эта техника требует умения просчета ходов.

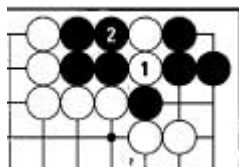
Диа 52

Кажется, что у Ч есть два глаза. Однако существует небольшая проблема.



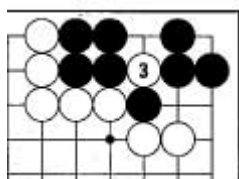
Диа 53

Б вбрасывает камень, Ч захватывает.



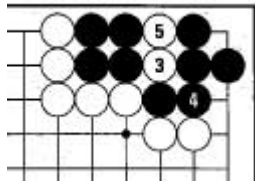
Диа 54

Б может еще раз сделать вбрасывание. Как играть Ч?



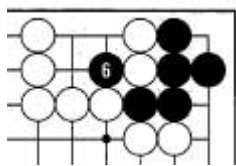
Диа 55

Для того, чтобы выжить, Ч должен соединиться. Б захватит 4 камня, но...



Диа 56

Ход 6 захватывает 2 камня. Группа живет.



Глава 6

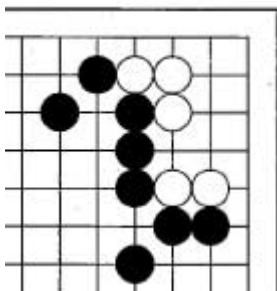
Смерть по плану

1. Как убивать группы

Для убийства групп также существуют две техники – уничтожение базы/глазного пространства и ход в критический пункт.

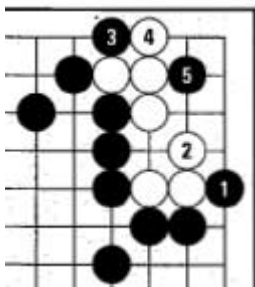
Диа 1

Если сейчас ход Ч, то группа в углу погибает.



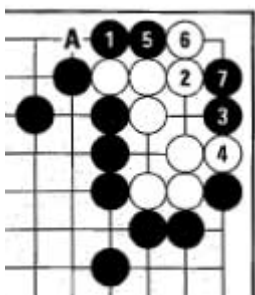
Диа 2

Ханэ 1, а затем 3 уменьшает глазное пространство группы. 5 ход – ход в критический пункт.



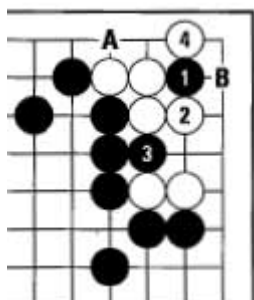
Диа 3

Первый ход в 1 также работает. (Если Б заберет 2 камня ходом в А, это даст только ложный глаз.)



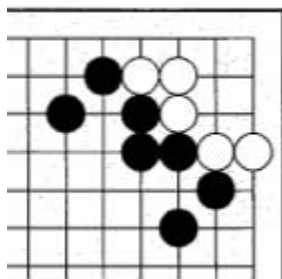
Диа 4

Если Ч начинает с хода в критический пункт 1, Б пожертвует 2 камня и выживет в углу.
(Пункты А и В – миаи.)



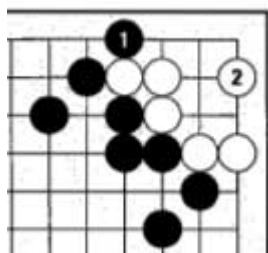
Диа 5

Попытайтесь убить группу Б.



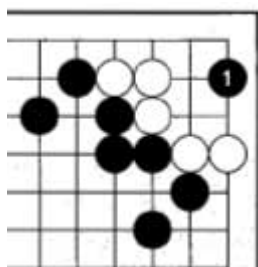
Диа 6

Если Ч играет ханэ 1, группа живет после хода 2.



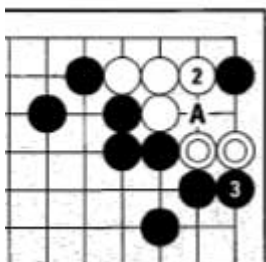
Диа 7

Ч должен первым занять критический пункт 1.



Диа 8

Если Б – 2, то Ч блокирует 3. Пункт А – защелка. При любом ответе белая группа все равно мертва.

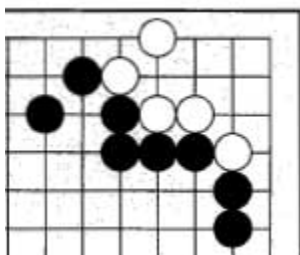


2. Нодзоки по 2й линии

Очень часто угроза отрезания камня, стоящего на 2й линии, является ключевым моментом.

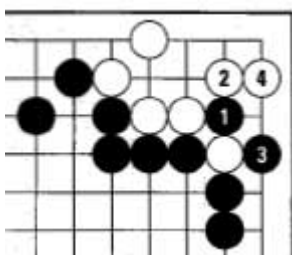
Диа 9

Если Ч отрежет камень на 2й линии, то группа в углу обречена.



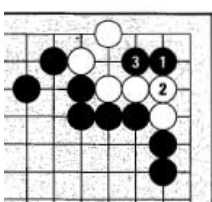
Диа 10

Если Ч просто отрежет и захватит камень, группа Б будет жить после ходов 2 и 4.



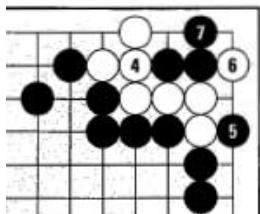
Диа 11

Правильный ход – нодзоки 1. После соединения 2, 3й ход не дает построить глаза.



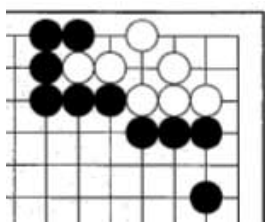
Диа 12

Если Б сопротивляется, то после хода 7 группа мертва.



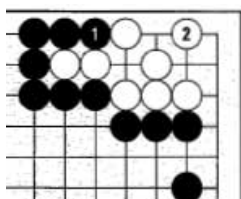
Диа 13

Попробуйте убить белую группу.



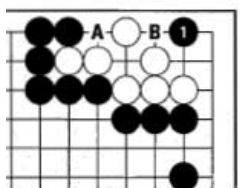
Диа 14

Если Ч ставит атари, группа Б живет после хода 2.



Диа 15

Ход 1 – в критический пункт формы (А и В – миаи.)



3. Инопланетный символ

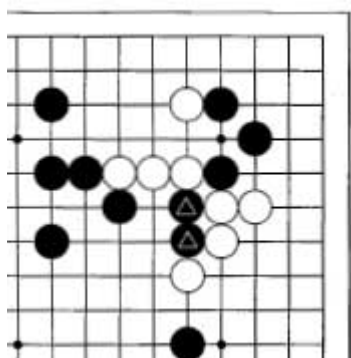
Об Этом секрете мне поведал инопланетный разум :)

Диа 16

Черные и белые камни на диаграмме формируют базовый инопланетный символ. Отмеченный камень занимает критический пункт и предотвращает построение формы «бамба». Этот и другие два камня белых составляют основу этого магического оружия.

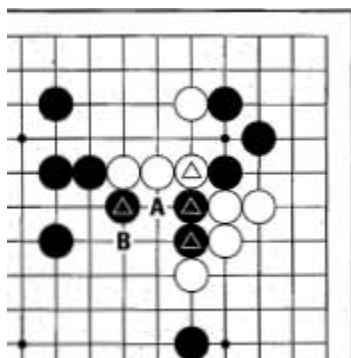
Диа 17

Группы Б разделены и не имеют базы. Но если Б знает секретную инопланетную технику, то два отмеченных камня Ч можно захватить, и тогда две слабые группы соединятся.



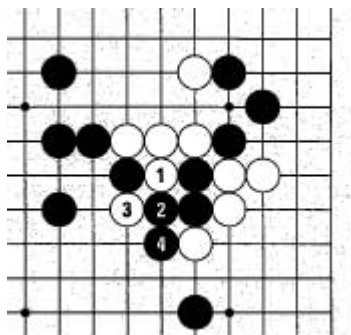
Диа 18

Отмеченные камни формируют инопланетный символ. Б следует рассмотреть 2 хода – А и В.



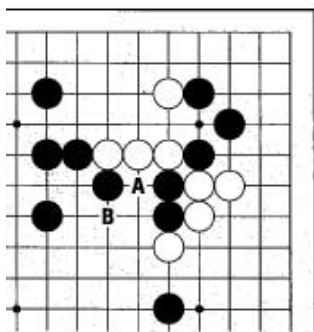
Диа 19

Если Б пойдет в А, то Ч в результате спасет два ключевых камня. Группы Б остаются разделенными.



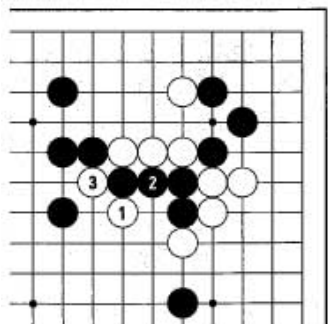
Диа 20

Ход А не смог помочь. Следует задуматься над ходом в В, предотвращающим построение «бамбы».



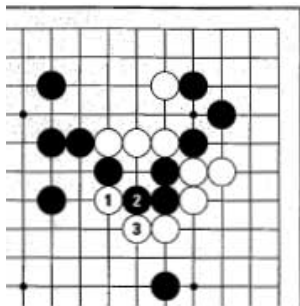
Диа 21

Если Ч не захочет отдавать два камня, то расплатится за свою жадность, так как Б захватит тогда все четыре камня.



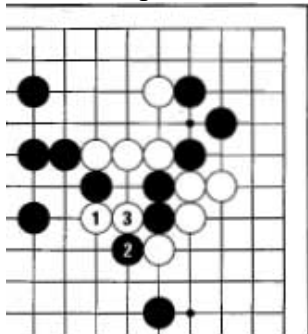
Диа 22

Если Ч попытается спасти камни ходом 2, то Б захватит 3 камня.



Диа 23

Если Ч играет ханэ 2, Б режет и все равно захватывает камни.



Философское размышление: во многих смыслах, инопланетный символ является структурным воплощением конфликта мироздания, который является отличительным знаком Го (и жизни вообще). Камни, соединенные между собой, сильны, а разрезанные –

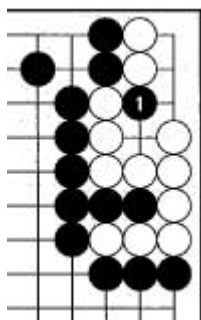
слабы. Как говорил Е.М. Форестер: «Только объединяйтесь!» «Бамба» и «кошка» - иконы соединения камней. Вы можете помешать противнику стать сильнее, если знаете секрет его силы; не давайте построить «бамбу» - используйте инопланетный символ, и не давайте построить «кошку», играя нодзоки или делая ход в недостающий пункт.

4. Защелка

Защелка – особый прием, включающий в себя жертву камней.

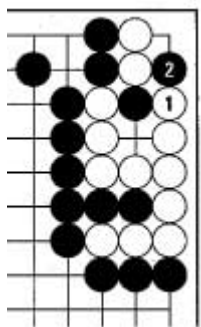
Диа 24

Ч проводит разрезание 1.



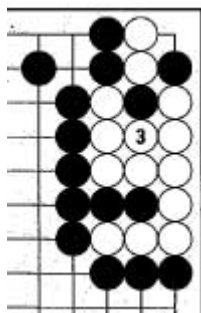
Диа 25

Ход 1 кажется естественным, так как с его помощью Б вроде бы строит 2 глаза. Но после хода 3 группа погибает в защелке.



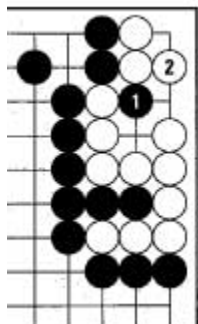
Диа 26

При защелке, вбрасывание камня уменьшает даме группы, и его захват приводит к автоатари. Например, Если Б захватит камень ходом 3, то 12 камней окажутся в автоатари.



Диа 27

Правильный ответ Б на разрезание 1 – ход 2, предотвращающий защелку.

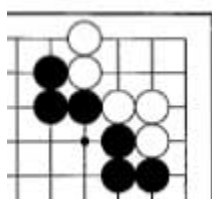


5. Загадочные свойства пункта 2-1

Угловые группы требуют особого внимания. Пункт 1-1 может стать глазом всего лишь за два хода. Ход в пункт 2-1 часто является критическим.

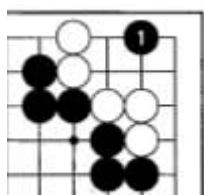
Диа 28

Может ли Ч убить группу в углу?



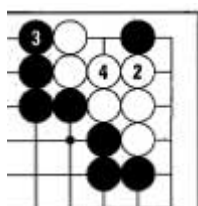
Диа 29

Ход в пункт 2-1 – убийственный.



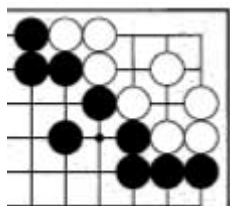
Диа 30

Если Б ходит в 2, Ч закрывает 3. Ход 4 предотвращает защелку. Б умирает в готе, то есть ход 4 был лишним, так как группа все равно мертва.



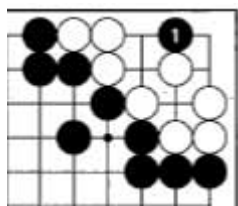
Диа 31

В этом примере Ч может использовать пункт 2-1, чтобы создать ко.



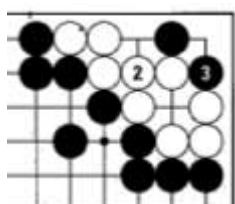
Диа 32

Первый шаг – ход в пункт 2-1.



Диа 33

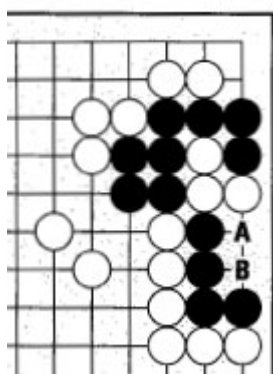
Б соединяется ходом 2, чтобы спастись от защелки. Ход 3 создает ко на жизнь группы.



6. Жертва камней

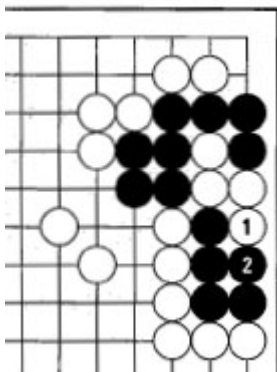
Диа 34

Группа Ч вроде бы выглядит живой – при захвате 3х камней появляются два глаза. Однако, ход Б в пункт А убивает группу.



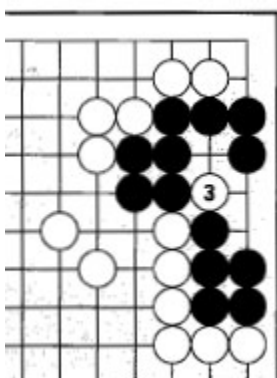
Диа 35

После хода 1 Ч захватывает 4 камня.



Диа 36

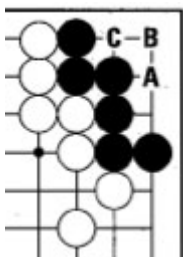
Б разрезает ходом 3, и 5 камней оказываются в атари. Важно видеть, есть или нет пункты разрезания внутри глазной формы.



7. Мертвая форма L

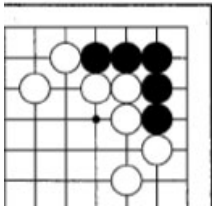
Диа 37

Если угловая группа представляет собой форму L из 4х пунктов, то ее жизнь можно поставить на ко (ходом в пункт А; приходится отвечать в В, чтоб построить 2 глаза; далее – ход в С и ко-борьба.)



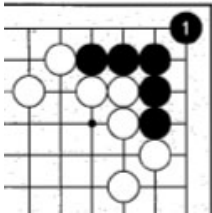
Диа 38

Необходимо видеть такие ситуации и не строить в углу «мертвую L». Куда следует пойти Ч, чтобы выжить этой группой? (Диа 38)



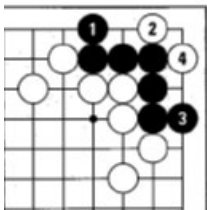
Диа 39

Если Ч играет в пункт 1, то группа жива.



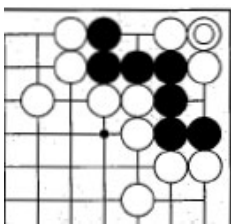
Диа 40

Если Ч будет пытаться увеличить глазное пространство, то ходы Б 2 и 4 приведут к «мертвой L».



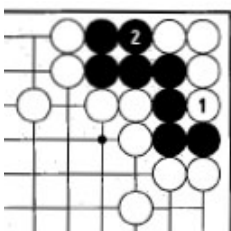
Диа 41

Рассмотрим, почему в этом случае группа умирает. После того, как заполнены все внешние даме, Б строит внутри глазной формы треугольник.



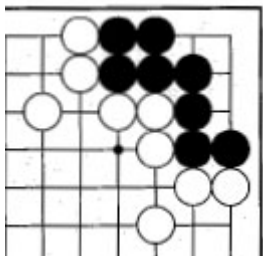
Диа 42

Затем Б ставит атари ходом 1. Ч приходится забрать 4 камня.



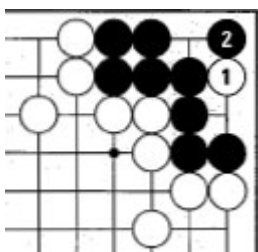
Диа 43

После захвата камней остается «мертвая L». При этом Б заставляет Ч построить эту форму в нужный момент (когда защитит свои слабости, чтобы у Ч не оставалось хороших ко-угроз.)



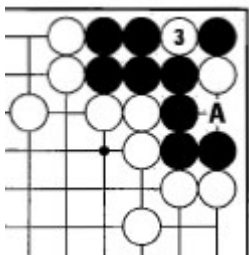
Диа 44

Затем Б ходит в пункт 1. Ч ходом 2 начинает ко-борьбу.



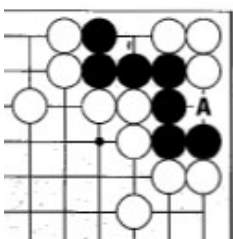
Диа 45

Б забирает ко. Теперь Ч должен искать ко-угрозу. Если на доске не осталось ни одной ко-угрозы, Б забирает все эти камни ходом в А.



Диа 46

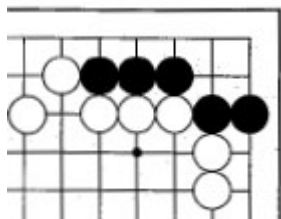
На рисунке показана форма до того, как Б начинает ко-борьбу. Поскольку камням, окружающим группу, ничего не грозит, Б может не тратить ходы на убийство черной группы. В таком положении Ч не может выжить этой группой, даже если у него сенте. После того, как на доске не останется ко-угроз, Б может начать ко-борьбу, которую Ч проиграет.



Большинство систем правил по умолчанию относит такие группы к мертвым, то есть в данной ситуации Б может не заниматься ликвидацией всех ко-угроз и снять мертвую группу в конце партии. Если камням, окружающим эту группу, что-то грозит, то еще возможно попытаться оживить ее. Б может начать ко-борьбу раньше, чтобы убрать угрозу. В таком случае, у Ч остается шанс выжить этой группой на ко.

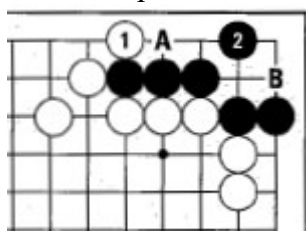
Диа 47

Как превратить черную группу в мертвую форму?



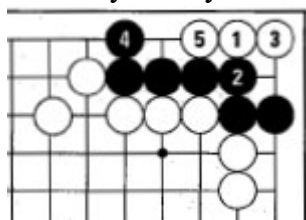
Диа 48

Если Б играет хане 1, Ч живет. (Пункты А и В – миаи.)



Диа 49

Ход в пункт 1 убивает группу. После 5ого хода образуется «мертвая L».



Глава 7

Семиай

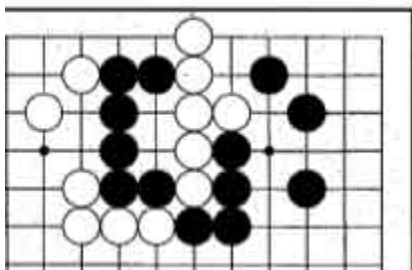
Семиай – борьба между двумя безглазыми группами на захват. Семиай анализируется путем просчета даме, поэтому материал этой главы будет, в большей степени, связан с математическим анализом. Возможно, возникнут сложности в его усвоении. Ситуации с возникновением семиая каждый раз уникальны (в отличие, скажем, цумего, где все сводится к стандартным глазным формам.) Тем не менее, семиай всегда зависит от простого подсчета количества степеней свободы. Таким образом, игрок любого уровня способен овладеть техникой семиая.

1. Вначале заполняйте внешние даме

В ситуациях, когда возникает семиай, следует разделять два вида степеней свободы групп – внешние – внутренние. Внутренние – это те даме, которые являются общими для обеих групп, участвующих в семиае. Внешние – те, которые относятся только к одной группе. Когда Вы начинаете заполнять даме, вначале закрывайте внешние, и только затем внутренние, так как последние являются и Вашими тоже. Закрывая внутренние даме, вы уменьшаете количество степеней свободы Вашей группы.

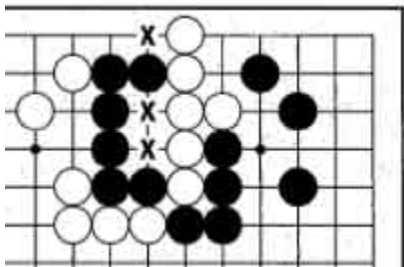
Диа 1

Ход Ч. Какие даме нужно заполнять вначале?



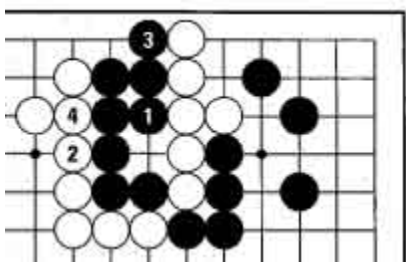
Диа 2

У Ч три внешних даме. У Б также три. Внутренние даме обеих групп обозначены «х».



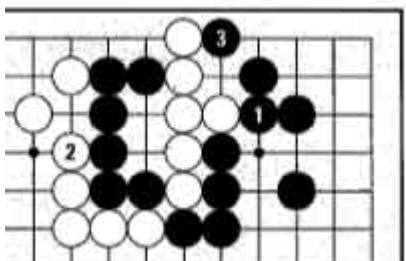
Диа 3

Заполнение в первую очередь внутренних даме приводит к тому, что группу Ч захватывают первой.



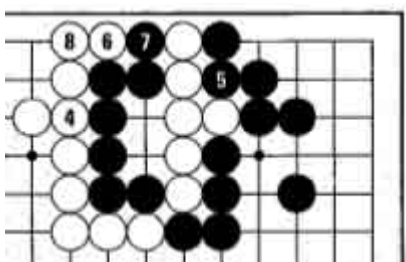
Диа 4

Следует начинать с внешних даме.



Диа 5

Далее, после хода 8, обе группы живут в секи.

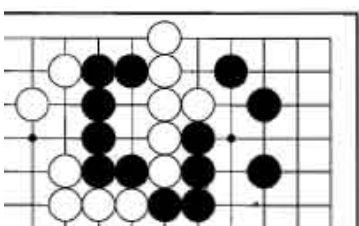


2. Считайте даме

Для того чтобы вычислить результат секи, нужно просто подсчитать даме. Если у групп нет внутренних даме и нет глаз, группа с большим количеством даме выигрывает. Если количество даме одинаковое, побеждает тот, чья очередь хода. Когда есть внутренние даме, обе группы иногда могут выжить в секи.

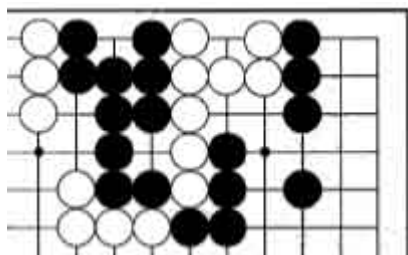
Диа 6

Если у обеих групп одинаковое количество внешних даме, ни у одной из них нет глаза, и есть хотя бы два внутренних даме, результатом всегда будет секи, вне зависимости от очереди хода. (Если Вы, конечно, не начнете убивать собственную группу, заполняя внутренние даме :).



Диа 7

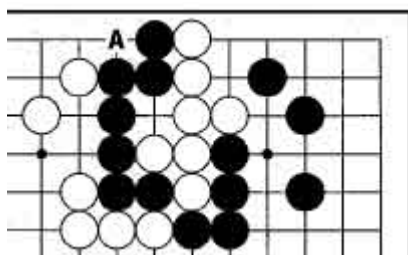
Если у обеих групп одинаковое количество внешних даме, у обеих есть глаз, и есть хотя бы одно внутреннее даме, результатом также будет секи, вне зависимости от очереди хода.



Чтобы построить секи, необходимо хотя бы два внутренних даме, или же одно, если у хотя бы одной из групп есть глаз. Если же у одной из групп больше внешних даме – эта группа выиграет секиай. Существуют правила для подсчета и заполнения даме групп.

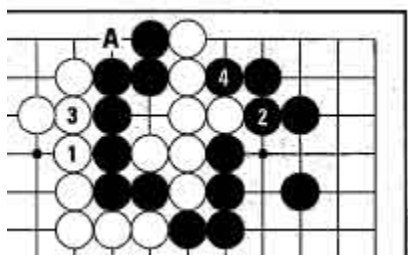
Диа 8

Чем закончится этот секиай? Здесь не может быть секи, поскольку у групп только одно внутреннее даме, и ни у одной из них нет глаза. У обеих групп по 3 даме, и кажется, что все зависит от очереди хода, однако пункт А – больше чем одно даме.



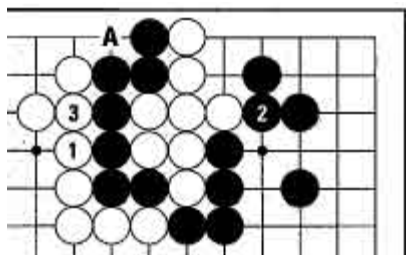
Диа 9

Если Б начинает секиай, то после хода она не может заполнить пункт А, т.к. это будет автоатари на один камень. Прежде чем занять пункт А, Б необходимо сделать приближающий ход. Это увеличивает количество даме Ч на одно. При подсчете общего количества даме, необходимо считать такие пункты как А за два даме, поскольку необходимо сделать два хода, чтобы закрыть этот пункт.



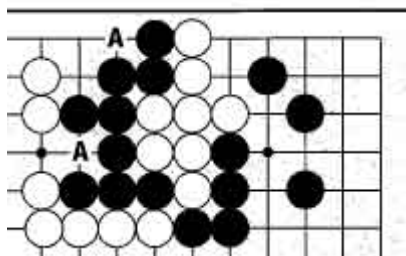
Диа 10

Если взглянуть на эту диаграмму, то ситуация выглядит по-другому. Внутренних даме нет. После хода 3 Ч попадает в атари. Если нет внутренних даме, пункт А никак не влияет на количество даме.



Диа 11

Если нет внутренних степеней свободы, но имеется двойной приближающий ход, он влияет на результат сеиая, добавляя дополнительное даме.

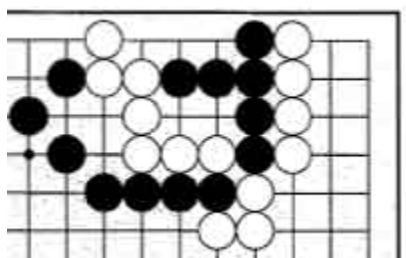


3. Группа с глазом против группы без глаза

Существует пословица «Группа с глазом против группы без глаза – не борьба». Что она может означать?

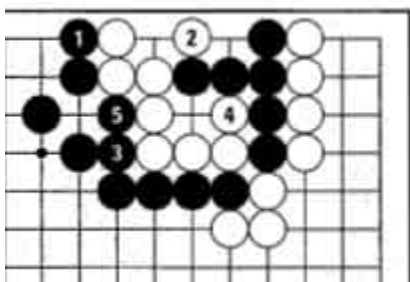
Диа 12

Где будет ход Ч?



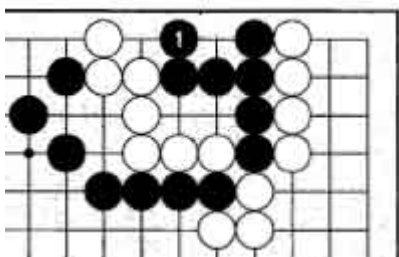
Диа 13

Если Ч блокирует внешнее даме 1, после хода 2 будет секи.



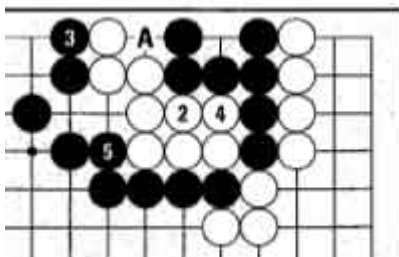
Диа 14

Правильный ход – построение глаза 1. После этого хода группу Б можно захватить.



Диа 15

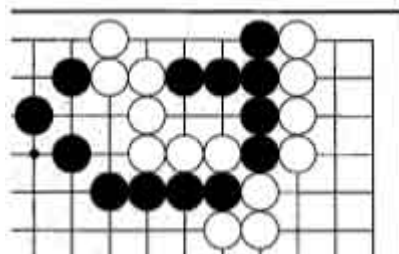
После ходов 2-5 группа Б погибает от дамездумари.



Почему так происходит? Один глаз дает больше, чем обычное внешнее даме.

Диа 16

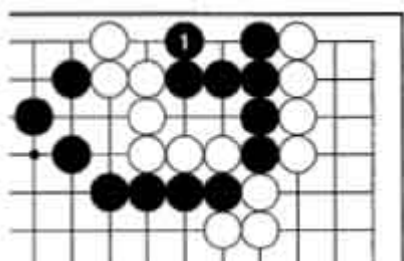
У Б - шесть даме (4 внешних и 2 внутренних). У Ч – четыре (по 2 внешних и внутренних), но есть возможность построить глаз.



Диа 17

После хода 1 у Б также остается 6 даме (по 3 внешних и внутренних). У Ч – четыре – 3 внешних и 1 внутреннее (глаз считается внешним даме, так как принадлежит только

одной группе). Но из-за наличия глаза, Ч может прибавить себе дополнительные даме. В данном случае, количество даме Ч на самом деле – 7, то есть на 1 больше, чем у Б.



Вы не можете заблокировать внешние даме группы, так как это – глаз, и тогда приходится сначала заполнять все внутренние. Глаз как бы переводит внутренние даме во внешние. Таким образом, можно сделать еще один вывод: не давайте группам соперника построить глаз, если возникает семияй.

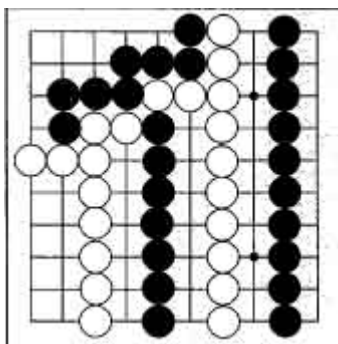
Для экспертов:

Существует теорема Кима, с помощью которой можно более глубоко исследовать семияй.

В семияях, где есть хотя бы 2 внутренних даме, и нет глаз, или где есть 1 внутреннее даме, и у обеих групп имеется по глазу; если количество внешних даме в сумме с внутренними даме одной группы больше, чем количество внешних даме другой группы, результатом будет секи: $X_{\text{внешн}} + \text{Внутр} > Y_{\text{внешн}} + 1 = \text{секи}$.

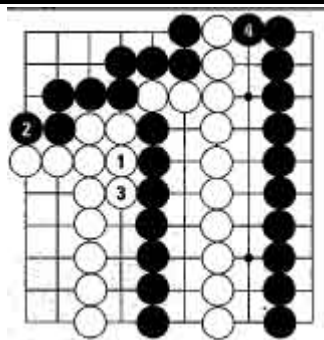
Диа 1

Здесь у групп – 7 внутренних даме и нет глаз. У Б – 10 внешних даме, у Ч – 6. Если Б – это X, а Ч – Y, то по формуле $10+7 > 6+1$. Если поменять переменные – $6+7 > 10+1$. Таким образом, результат – секи, еси ход того, у кого меньше внешних даме Формула должна подходить в обоих направлениях, то есть и для Ч и для Б в качестве переменной X.



Диа 2

Если Б заполняет одно даме ходом 1, тогда по формуле $5+7 > 10$, и результатом все еще будет секи. После хода 3 – $4+7 > 10$ – секи. Далее, после следующего хода Б будет $3+7$, а это уже равно 10, поэтому, если Ч не отвечает, он погибает. Чтобы сохранять результат – секи, необходимо следить за тем, чтобы левая часть формулы оставалась больше правой.



То есть, на практике, после хода 1, Ч может сделать ход в другое место, (например, ход 2), но далее, после хода 3, когда будет 4+6, следует уже начать заполнять даме. С другой стороны, Б может сделать несколько ходов-тенуки, пока Ч заполняет внешние даме белой группы (пока не будет $0+7>6$). Это полезно при расчете больших семиаев, где одна из сторон может спокойно несколько раз делать ход в тенуки и занимать большие пункты.

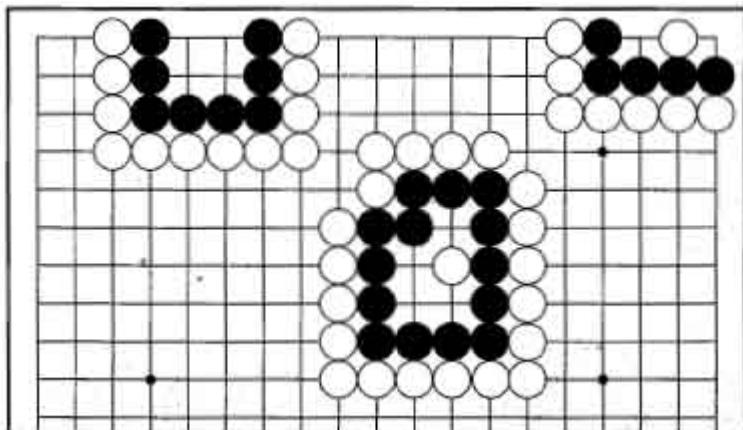
4. 3-3, 4-5, 5-8, 6-12

Предположим, что у Вашей группы есть большой глаз. Каким образом подсчитать количество даме, которое дает этот глаз. Играть семияй против большого глаза не так то просто. Приходится несколько раз играть внутри глаза после захвата там камней. С каждым разом этот глаз будет становиться меньше, пока не останется 1 пункт - атари. Пары чисел в названии главы обозначают размер глаза и количество внешних даме, которые он дает.

Это относится только к тем формам, где группа не может построить два глаза. Некоторые формы – уже неживые, в некоторых приходится играть в критический пункт. У последних – этот пункт прибавляется к числу внешних даме. Рассмотрим, как это работает

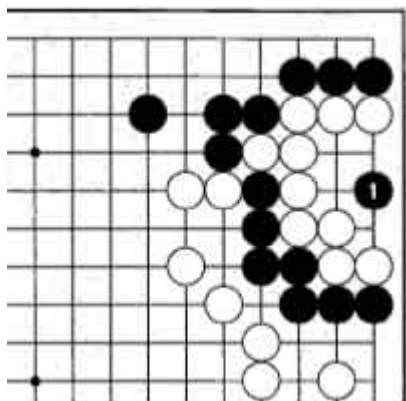
Диа 18

У группы справа – глаз из трех пунктов, с критическим пунктом (там, где белый камень). У этой формы осталось 2 степени свободы (после хода в критический пункт). У группы слева глаз дает 5 степеней свободы. Глаз в виде автомобильной формы дает 8 степеней (7 после хода в критический пункт.)



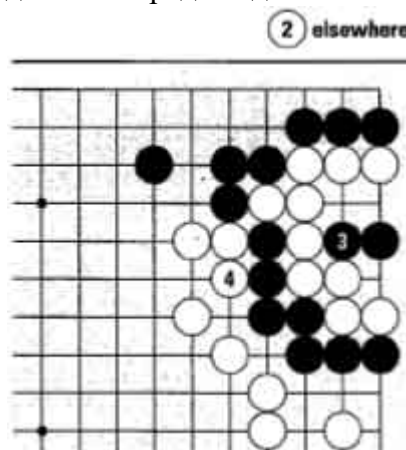
Диа 19

После хода в критический пункт 1 начинается семияй. У Ч – 6 степеней свободы. У Б – 5 из 5ти пунктов, что дает 8 степеней свободы (7 после хода 1). В семиае побеждает Б.



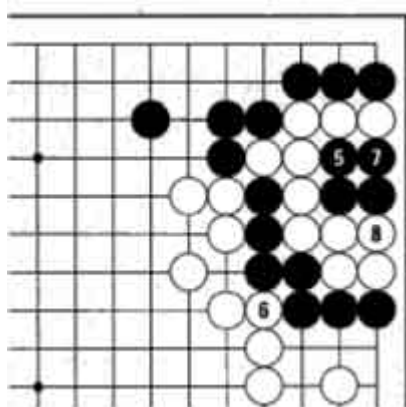
Диа 20

Б может один раз сделать ход в тенуки и выиграть семияй. После хода 3 будет 6 против 6 даме и очередь хода Б.



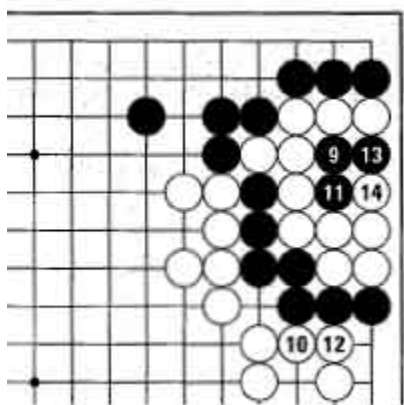
Диа 21

Ч уже бесполезно продолжать игру, но если это происходит, Б будет продолжать заполнять даме. Ходом 8 Б забирает 4 камня.



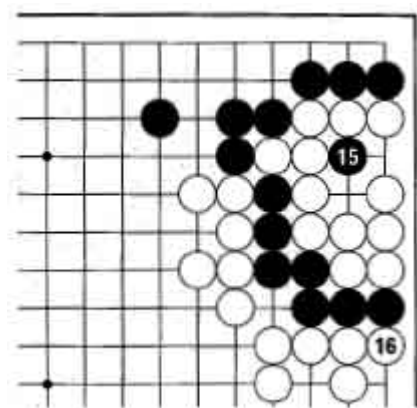
Диа 22

Если семиай продолжается, ходом 14 Б снова забирает камни.



Диа 23

Ч необходимо сделать ход 15, чтобы не дать построить два глаза. После хода 16 черные камни окончательно захвачены.



Преимущество знания этого материала состоит в том, что если Вы выигрываете семиай, то можете не делать лишних ходов; если Вы знаете, что проигрываете семиай, вы оставляете эту группу для ко-угроз и начинаете играть в другом месте.

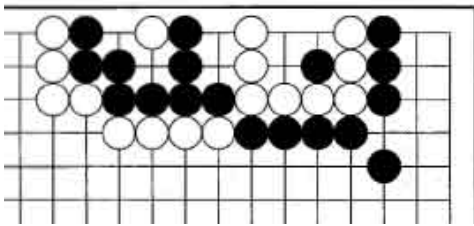
Это – простой материал, но владение им дает истинную силу.

5. Большой глаз против маленького глаза

Если у групп одинаковое количество внешних даме, побеждает та, у которой размер глаза больше. Если у какой-то из групп есть глаз из 4х и более пунктов, то это дает ей 5, 8, 12 или более дополнительных степеней свободы.

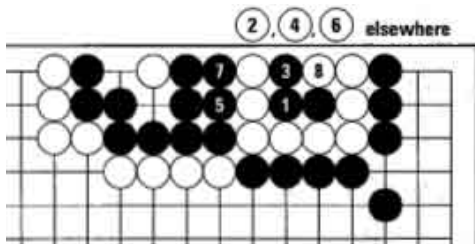
Диа 24

У Ч – глаз из 3х пунктов, а у Б – из 4х. Количество внешних даме - одинаково – ни одного. Количество внутренних даме не имеет значения. Б выиграет семиай.



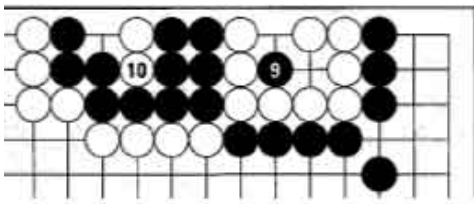
Диа 25

Если Ч начинает играть внутри глаза, Б может делать ходы в другом месте вплоть до хода 7(атари).



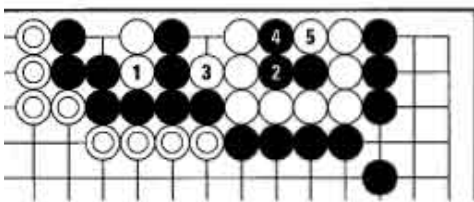
Диа 26

После хода 10 Ч погибает.



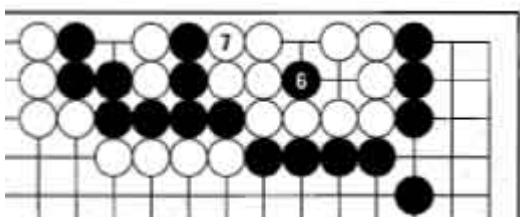
Диа 27

Если Б все же желает снять группу Ч с доски (например, если бы была ситуация, где отмеченные камни находились бы в опасности), можно сразу начать с семиай ходом 1.



Диа 28

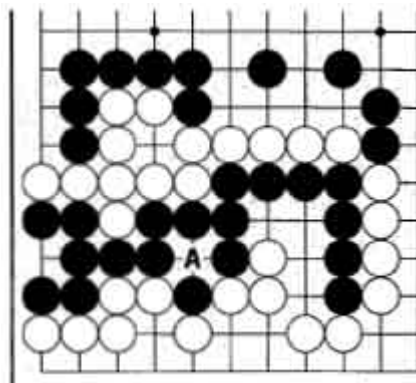
Ход 7 окончательно убивает группу.



6. Играйте ко в последнюю очередь

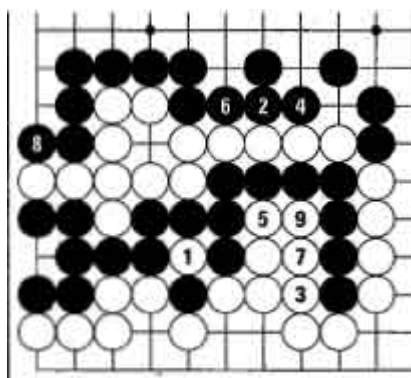
Диа 29

В этой позиции у обеих групп по 6 внешних даме. Б выиграет семияй, если сейчас ее очередь хода. Однако здесь даме А является ко.



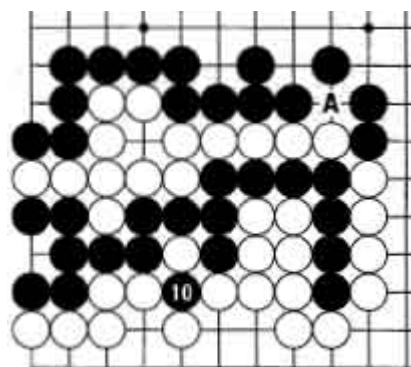
Диа 30

Если играть ко первым ходом, то группу Ч можно довести до атари, как обычно.



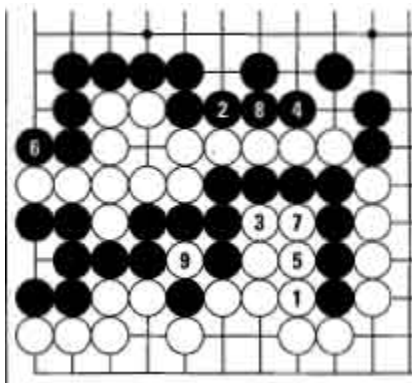
Диа 31

Однако ходом 10 Ч забирает ко, и жизнь группы теперь зависит от исхода ко-борьбы. (Ч игнорирует одну ко-угрозу и ходит в А)



Диа 32

Правильная последовательность ходов – забрать ко в последнюю очередь – ходом 9. Ч все так же может пытаться выжить в ко-борьбе, но теперь есть существенная разница: Ч первым должен найти ко-угрозу. Обычно, сложно найти такую ко-угрозу, которая была бы больше, чем жизнь такой группы.

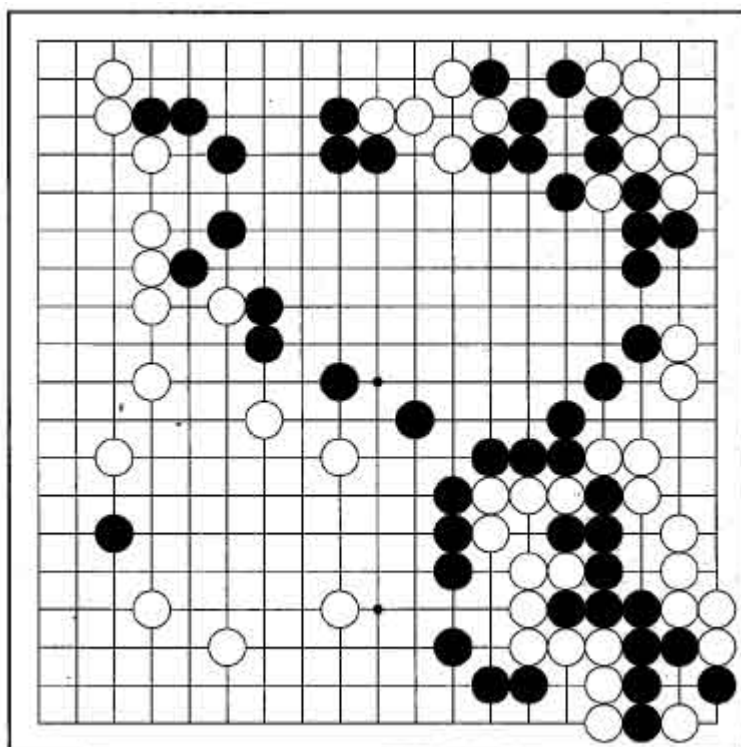


7. Не начинайте ссений, если не можете его выиграть

Это утверждение кажется очевидным, но часто игроки не желают сдаваться и доводят все до печального финала. Посчитайте количество даме и отступите от борьбы, если их недостаточно. Далее эти камни еще пригодятся при ко-борьбе, или если соседние камни противника будут в опасности.

Диа 33

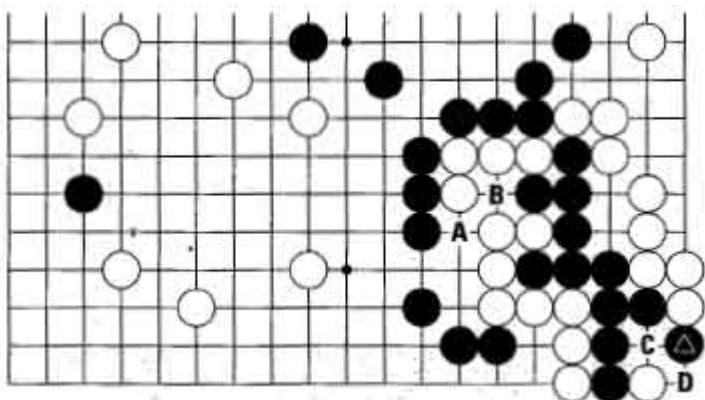
В правом нижнем углу у Ч на одно даме меньше, чем необходимо. 12 камней мертвы, но, при правильном отношении к ситуации, ими еще можно будет воспользоваться.



Возможно, Вам пока не совсем понятно, почему Ч отстаёт. После атаки А, Б соединяется в В. Ход в А – sente, но количество степеней свободы после этого все равно больше у Б. В углу – форма из 3х пунктов, но камни Ч не имеет прочного соединения. Пункт С не является дополнительной степенью свободы для Ч. Таким образом, у Ч – 3, а у Б – 4 даме, и глаз не даёт преимуществ.

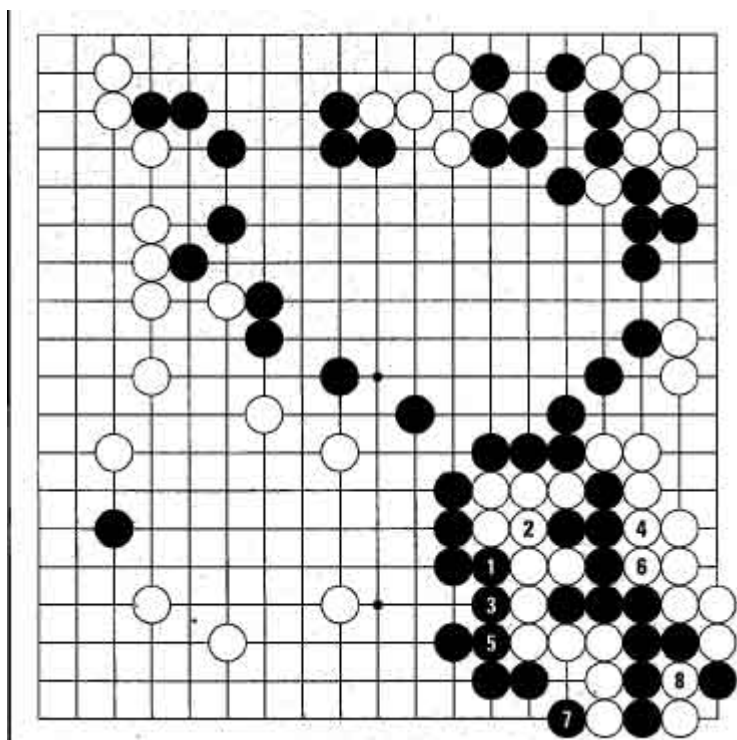
Диа 34

На практике, это достаточно простой для подсчетов сеиай, начинающийся с ходов А-В. Б затем снимает группу за 3 хода.



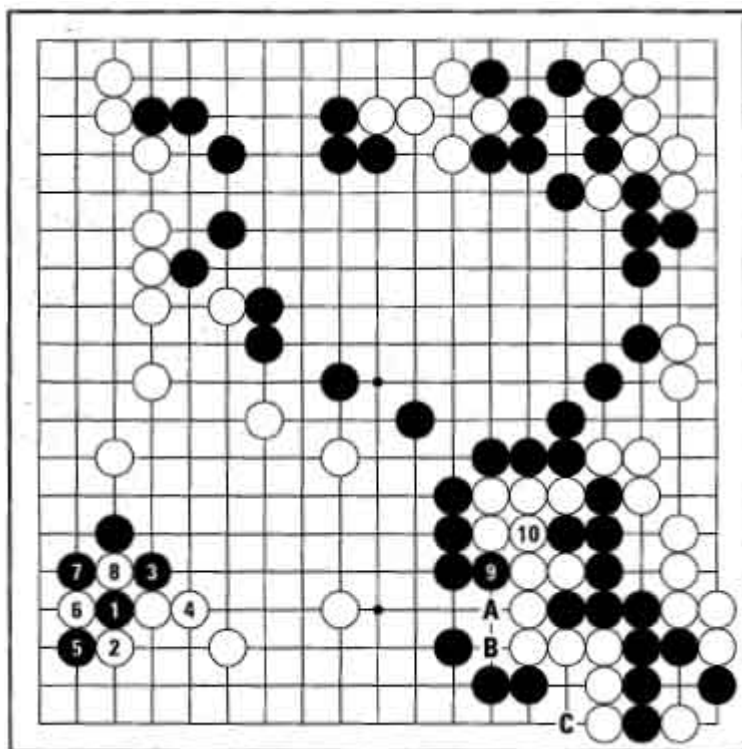
Диа 35

Ч отстаёт. Если он начинает сеиай, то после хода 8 группа окончательно захвачена. Ч не достиг ничего своими ходами. Вместо них, можно было бы попробовать обратить ситуацию в свою пользу.



Диа 36

Ч может приступить к игре в левом нижнем углу. После хода 8 разыгрывается ко-борьба, и атари 9 – ко-угроза. У Ч есть ко-угрозы в А, В и С, поэтому, скорее всего, он выиграет это ко. Если Группа Ч выживает, у него появляется реальный шанс сократить разрыв и даже выиграть эту партию.



Глава 8

Ко-борьба

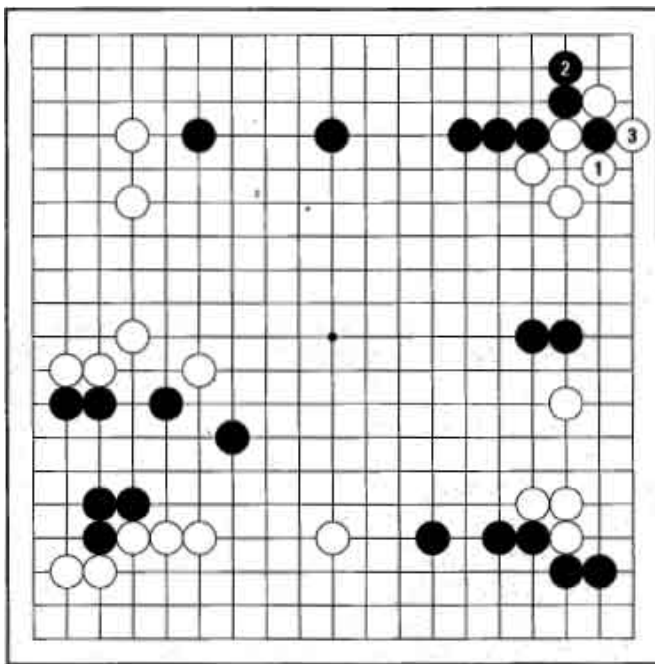
Говорят, что именно ко-борьба делает го в два раза увлекательнее. Но если Вы не знаете основных принципов ко-борьбы, то ко станет для вас настоящей проблемой. Знайте, что ко может стать Вашим хорошим помощником.

1. Не бойтесь ко

Если Вы боитесь играть ко и избегаете ситуаций с ко-борьбой, результат в партии может стать хуже, чем в позиции с проигранным ко.

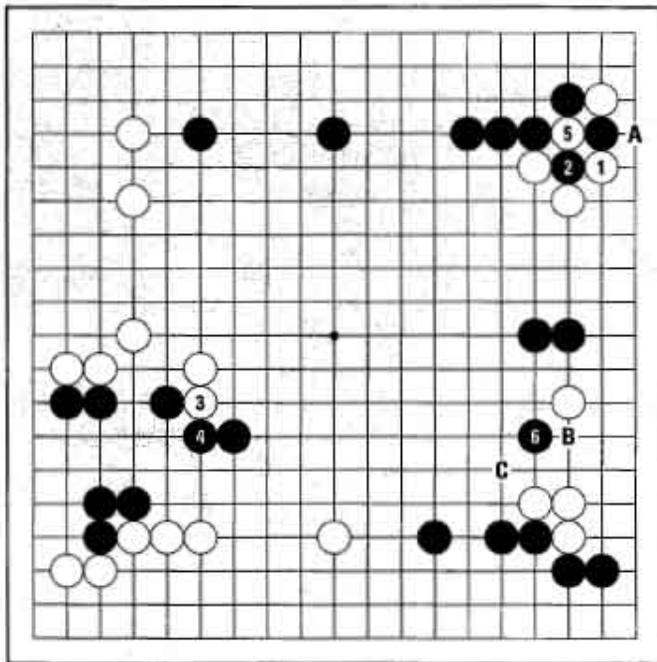
Диа 1

Б ставит атари 1. Если Ч боится играть ко и продлевается 2, Б забирает камень. Если бы Ч устроил ко-борьбу и выиграл ко, камни Б в этой области были бы под большой угрозой, и Ч мог бы многое получить. В данной позиции Б легко строит живую группу внутри области Ч.



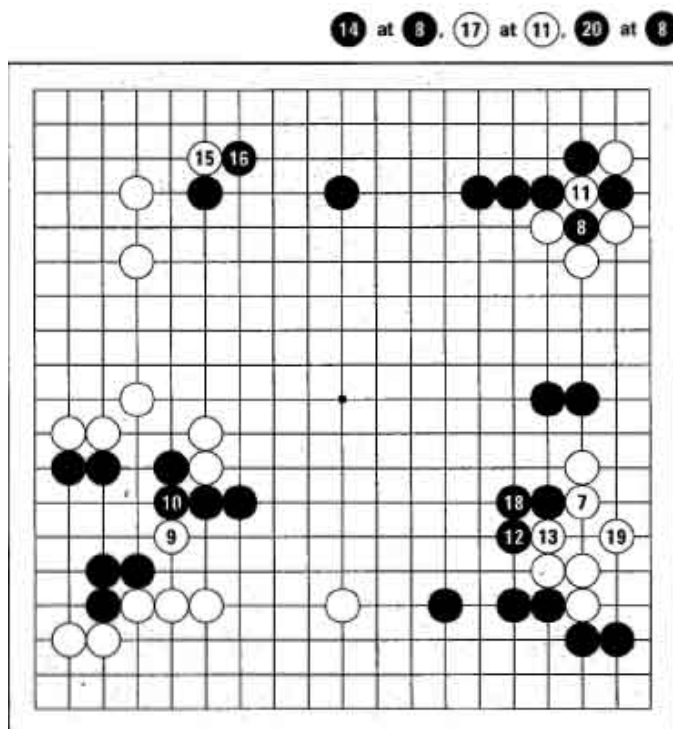
Диа 2

Ч следует начать ко-борьбу. Если Б игнорирует ко-угрозу 6, Ч отвечает В или С, и теперь жизнь белой группы под угрозой. Поскольку у Ч плотная позиция снизу, часть камней Б придется отдать. Поэтому ко-угрозу 6 лучше не игнорировать.



Диа 3

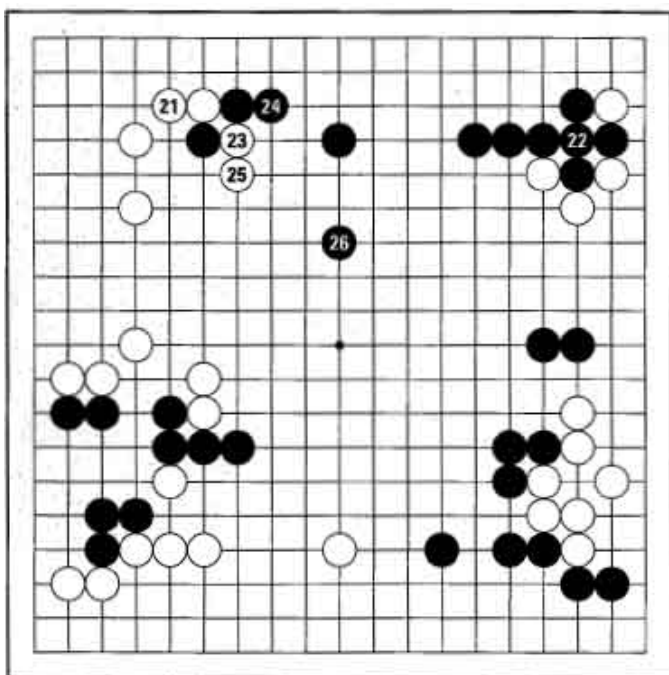
У обеих сторон есть множество хороших ко-угроз. В принципе, ход 15 не столь велик, но поскольку у Ч еще имеются ко-угрозы на правой стороне (на жизнь белой группы), Ч может ответить 16.



Диа 4

Ход 21 – последняя ко-угроза. Ч не понесет большие потери, если проигнорирует ее. Поэтому Ч закрывает ко. Ч получает большой угол, а позиция Б на правой стороне полностью разрушена. Б получает очки после хода 23 и 25, но после хода 26 у Ч явное

преимущество. Хорошая ко-борьба дала Ч лидерство в партии. Даже если бы Ч проиграл ко, он получил бы компенсацию, сыграв дважды в другом месте.

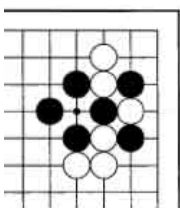


2. Измеряя вечность

«Ко» - Буддийское понятие, обозначающее «вечность». Однако в го следует соизмерять вечность. То есть, следует оценивать стоимость ко, количество ко-угроз, и то, сколько равноценных ко-угроз есть у противника, чтобы выяснить, стоит ли вообще затевать ко-борьбу.

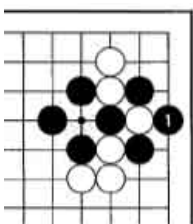
Диа 5

Это ко важно для обоих игроков.



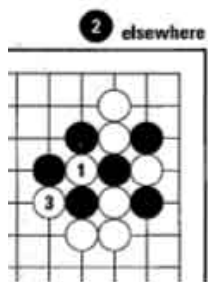
Диа 6

Если Ч выиграет ко, он получит угол, а 3 белых камня будут слабыми.



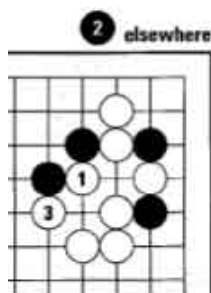
Диа 7

Выигрыш ко дает Б плотность и территорию.



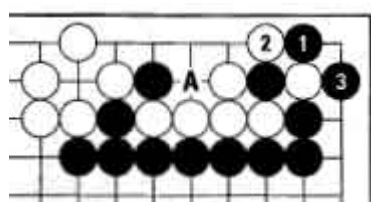
Диа 8

Это – результат того, если Б выигрывает ко. Это Нокаут-ко – вся партия зависит от того, кто его выиграет. Следует избегать таких ко, если у Вас нет достаточной компенсации за проигрыш.



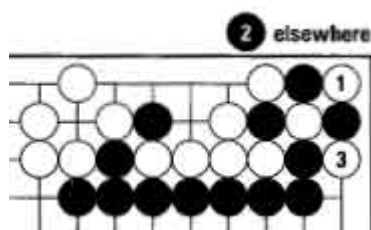
Диа 9

Ч начинает ко-борьбу 1 и 3. Насколько велико это ко? (Б нельзя закрыть ко, т.к. после этого Ч поставит атари А.)



Диа 10

После выигрыша ко (ход 3), Б получит дополнительные 4 очка в углу.



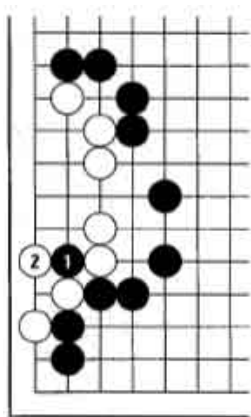
Если у Ч больше ко-угроз, Б приходится делать ходы 2 и 4. Ч получает около 4 очков. Это – йосе-ко. В отличие от предыдущего примера, стоимость этого ко относительно невелика.

3. Ханами-ко

Ко, которое может принести большие потери одной из сторон и ничем не угрожает другой стороне, называется ханами-ко.

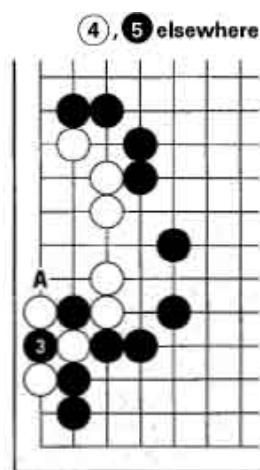
Диа 12

После атаки 1 Б начинает ко-борьбу, это – последний шанс на выживание группы.



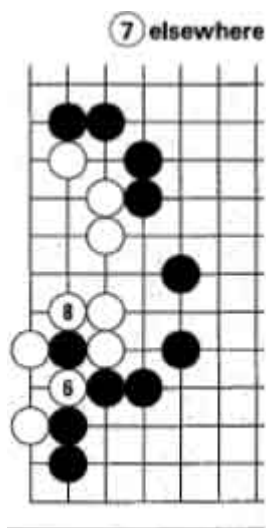
Диа 13

Ч забирает ко. Если Ч выиграет борьбу и сделает ход А, группа Б умирает. Б приходится искать достаточно сильную ко-угрозу, чтобы выжить. Ч может ответить на ко-угрозу, так как проигранная ко-борьба ничем ему не грозит. (Ходы 4 и 5 – ко угроза Б и ответ на нее.)



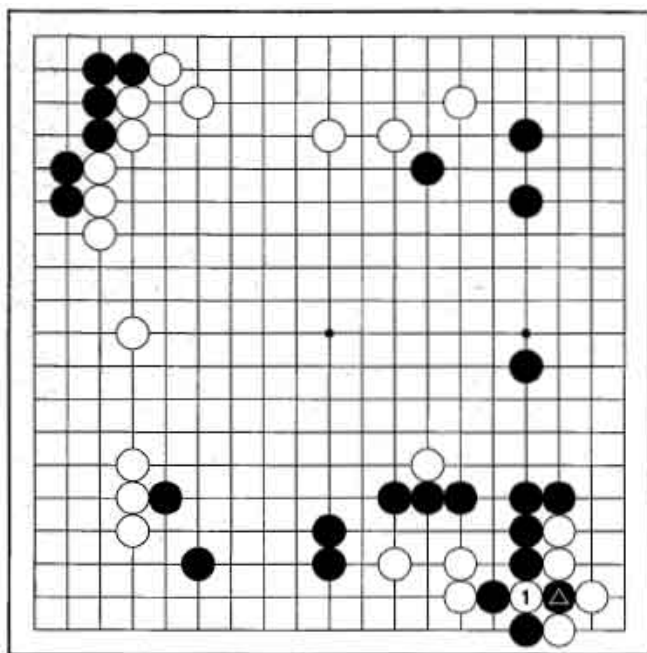
Диа 14

Далее, Б вряд ли ответит на ко-угрозу 7. Если Б захватит камень 8, это никак не повредит позиции Ч. К тому же, Ч получает преимущество где-то в другом месте от проигнорированной ко-угрозы. Выигранное или проигранное, ханами-ко дает выгоду Ч.



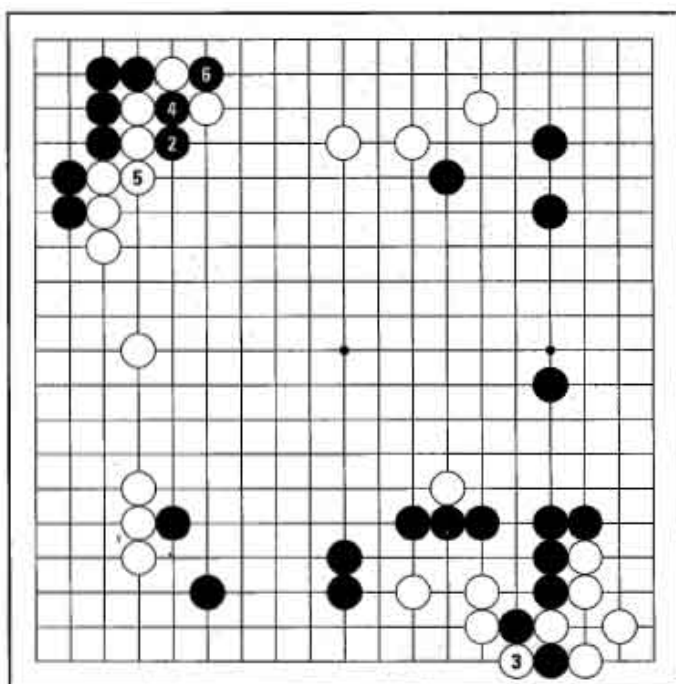
Диа 15

Ход 1 начинает ко-борьбу. Это – ханами-ко для Ч. Если Ч выигрывает борьбу, группа Б справа умирает; если проигрывает, то он ничего не теряет. Имея это в виду, постарайтесь найти лучшую ко-угрозу для Ч.



Диа 16

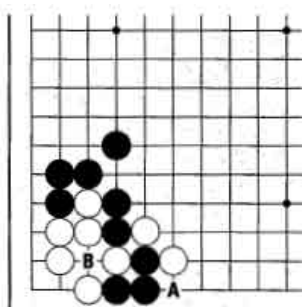
Поскольку это ханами-ко, Ч может использовать любые слабости в качестве ко-угроз. Угроза разрезания 2 – один из лучших вариантов. Б выживает в углу, (потеря группы означала бы то, что Ч захватит почти четверть доски). Ч ставит атари 4, Б соединяется 5, и Ч захватывает камень 6. Влияние Б и область на верхней стороне нейтрализованы, и Ч вырывается вперед.



4. Многоступенчатое ко

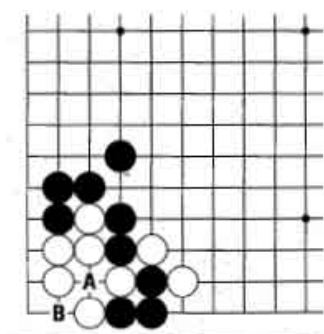
Диа 17

3 камня Ч находятся в атари. Б может захватить их и выиграть ко-борьбу А (либо же соединиться в В, но это оставляет негативный потенциал – у Ч появятся форсирующие ходы).



Диа 18

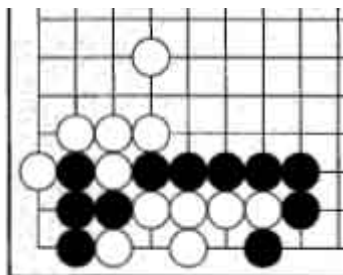
После хода А, Ч может выиграть борьбу захватом камня В или соединением.



Приведенный пример иллюстрирует ко, которое выигрывается одним из игроков за один ход, т.е. одноступенчатое ко. Такие ко встречаются чаще всего.

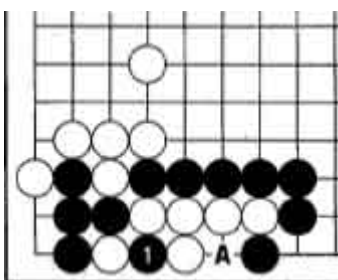
Диа 19

Это – другой вид ко.



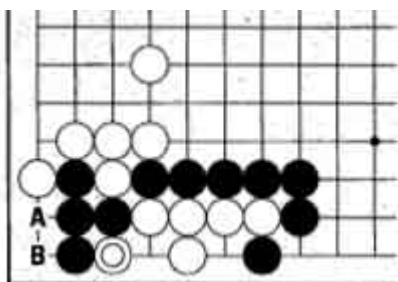
Диа 20

После хода 1 Ч может захватить камни в А и выиграть борьбу.



Диа 21

Б забирает ко, но необходимо сделать ходы А и В, чтобы выиграть борьбу.



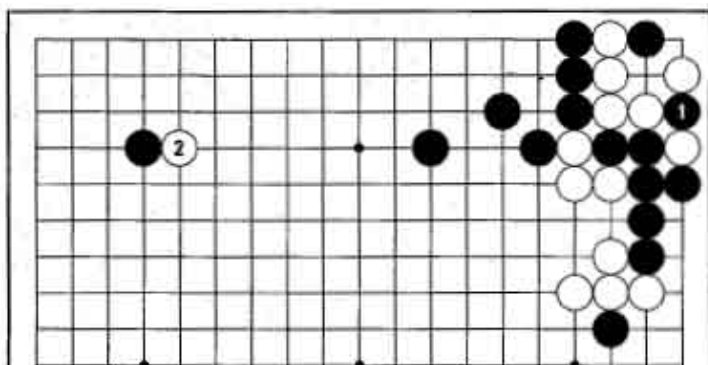
Это – пример многоступенчатого ко. В данном случае – двуступенчатое ко для Б. В таких случаях преимущество имеет тот, игрок, который может выиграть ко-борьбу за один ход. Ч может пропустить 1 ход - дать Б сделать ход А - и затем играть это ко.

Не рвитесь в борьбу при многоступенчатом ко. Если приходится проигнорировать несколько ко-угроз, чтобы выиграть ко-борьбу, чаще всего такой выигрыш ничего не сможет компенсировать. В то ж самое время, игрок, которому нужен всего один ход, может спокойно отвечать на ко-угрозы.

Не нужно тратить хорошие ко-угрозы на борьбу, которая и так потенциально проиграна. А плохие ходы, которые могут быть использованы только ко-угрозы, в этом случае могут отнять очки или привести к невыгодной локальной позиции.

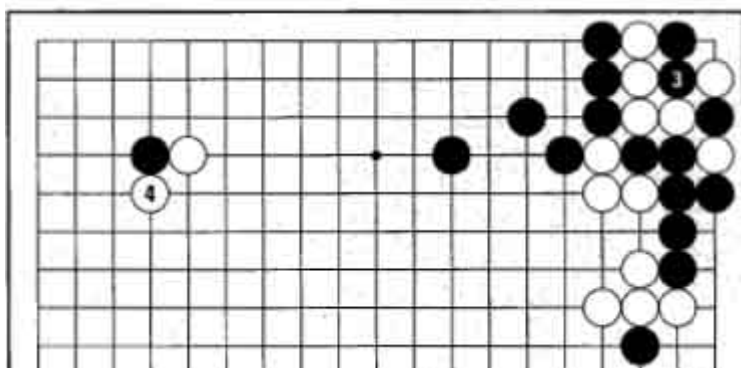
Диа 22

Ч захватывает камень ходом 1. Это – трехступенчатое ко для Б. Если Б делает в качестве ко-угрозы ход 2, как должен ответить Ч?



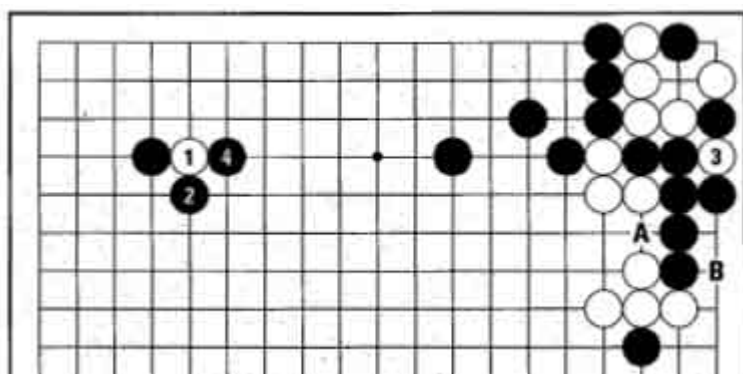
Диа 23

Если Ч заканчивает ко-борьбу, его позиция в левом верхнем углу разрушается. Ч не надо спешить выигрывать это ко.



Диа 24

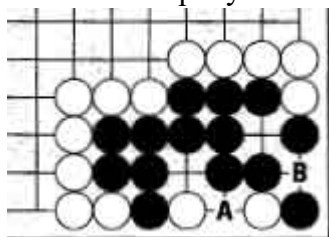
Ч следует ответить на ход 1. После хода 3, Ч может продолжать давить на одинокий камень ходом 4. Б нужны ходы А и В, чтобы сделать ко одноступенчатым. Ч может получить преимущество, играя в других частях доски, Б все равно тяжело выиграть это ко.



Для экспертов:

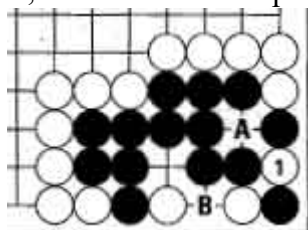
Диа 1

В этой сложной позиции Ч выживает, захватив камень А. Б может захватить камень В и начать ко-борьбу.



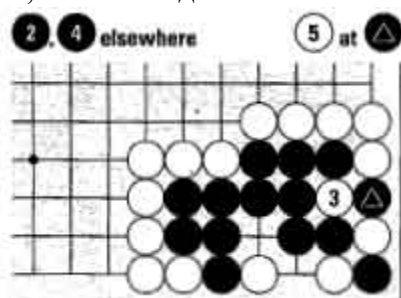
Диа 2

Если Б начинает ко-борьбу 1, Ч не должен соединяться в А, т.к Б затем соединит камни в В, и начнется ко-борьба за жизнь группы.



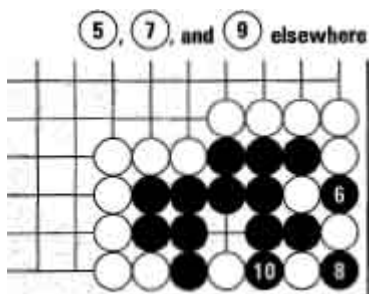
Диа 3

Ч лучше сыграть ко-угрозу. Если Б игнорирует ко-угрозу и захватывает камень, ко-борьба все равно не заканчивается. Ч еще раз играет ко-угрозу, и Б приходится проигнорировать ее, чтобы соединиться на месте отмеченного камня и выиграть ко.



Диа 4

С другой стороны, если Б ответит на вторую ко-угрозу 5м ходом и Ч забирает ко ходом 6, Ч придется проигнорировать две ко-угрозы, чтобы выиграть это ко.

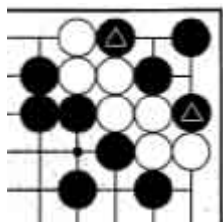


Это – пример многоступенчатого ко за обе стороны. Б необходимо выиграть два ко, чтобы убить группу; Если Ч проигрывает первое ко, ему необходимо выиграть два ко, чтобы выжить.

5. Двойное ко

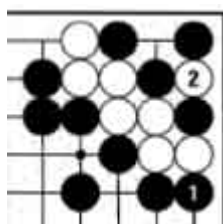
Диа 25

Оба отмеченных камня можно захватить – и будет ко. (Ч не может соединить камни.)



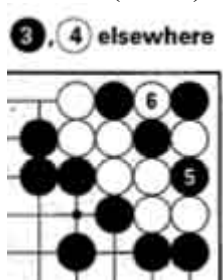
Диа 26

Если Ч ставит атари все группе, Б захватывает камень ходом 2.



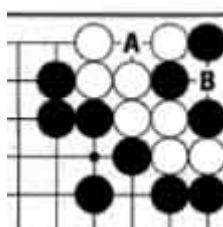
Диа 27

Если Ч находит ко-угрозу, и Б отвечает на нее, Ч отыгрывает ко, а Б забирает второй камень (ход 6).



Диа 28

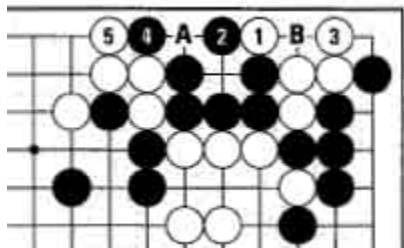
Если Ч снова находит ко-угрозу и забирает камень в А, Б пойдет в В.



Группу Б нельзя убить. Двойное ко не несет в себе борьбы.
Двойное ко встречается редко. Вот один из примеров того, как двойное ко привело к дальнейшей борьбе. Двойное ко может стать отличным источником ко-угроз для другого ко.

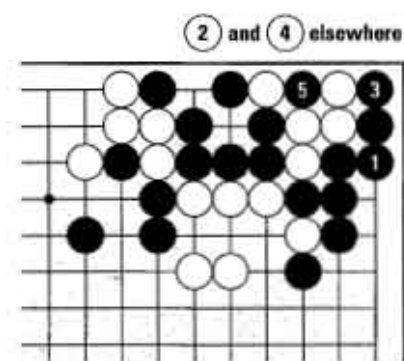
Диа 29

Б может устроить двойное ко ходами 1 и 3. Группа Ч жива, а камни Б в углу мертвы. Но если в другой части доски есть ко, А и В дают бесконечное число ко-угроз.



Диа 30

Ч может соединить камни и после 5 хода захватить Б, но это будет стоить нескольких ценных ходов. Это двойное ко может остаться источником для ко-угроз до конца партии.



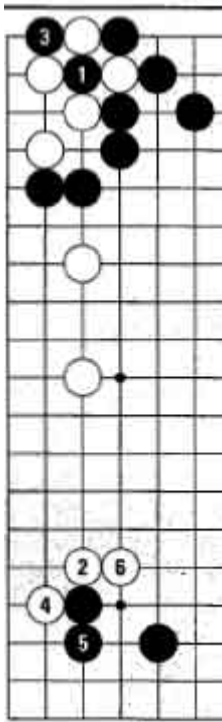
Существуют другие сложные ко – тройные и даже четверные. Однако они очень редко встречаются в игре.

6. Как использовать ко-угрозы

Самое важное в ко-борьбе – знать, как правильно использовать ко-угрозы. Основной принцип: если Ваш оппонент игнорирует ко-угрозу, вы должны получить компенсацию за проигранное ко, нанести противнику ущерб.

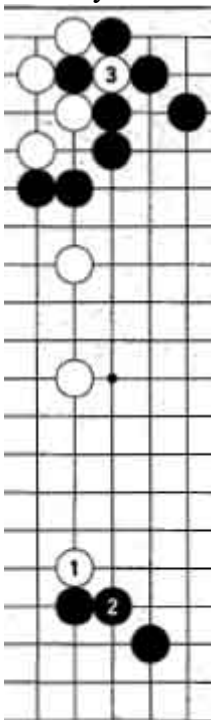
Диа 31

Ч начинает ко-борьбу. Где находится хорошая ко-угроза за Б?



Диа 34

Ч следует ответить на эту ко-угрозу. Б забирает ко назад, и борьба продолжается.

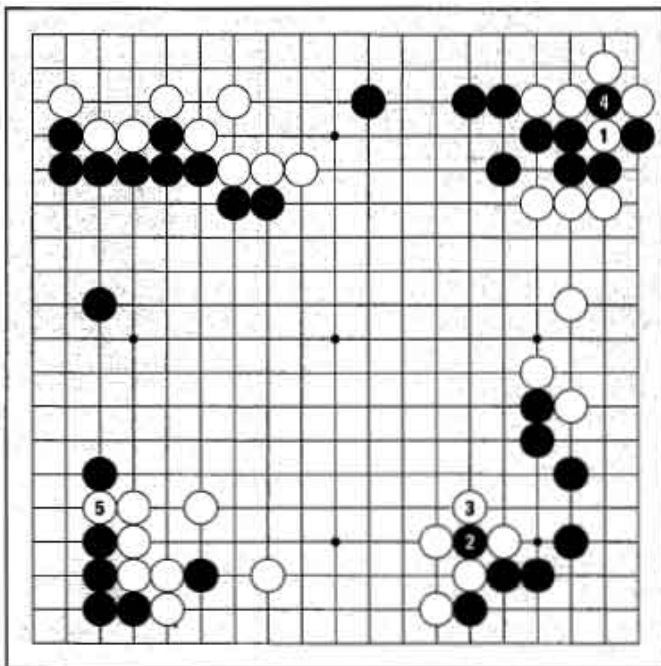


Играйте те ко-угрозы, которые принесут выгоду, если противник их проигнорирует. Старайтесь задать себе вопрос, стали бы вы ходить в этот пункт, если бы это была не ко-угроза, а обычный ход.

Диа 35

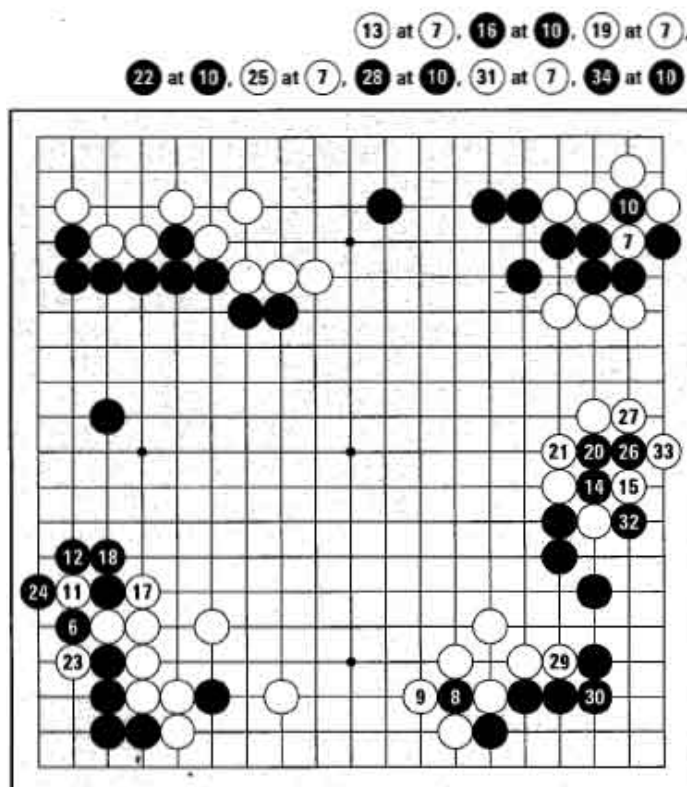
В правом верхнем углу Б забирает ко. Если Ч выигрывает это о, белая группа умирает, и Ч получит где-то 30 очков. Если Ч в качестве ко-угрозы сделает ход 2, Б построит поннуки,

(что приведет к потерям Ч в локальной позиции). Далее, если Ч забирает ко, Б играет ко-угрозу 5.



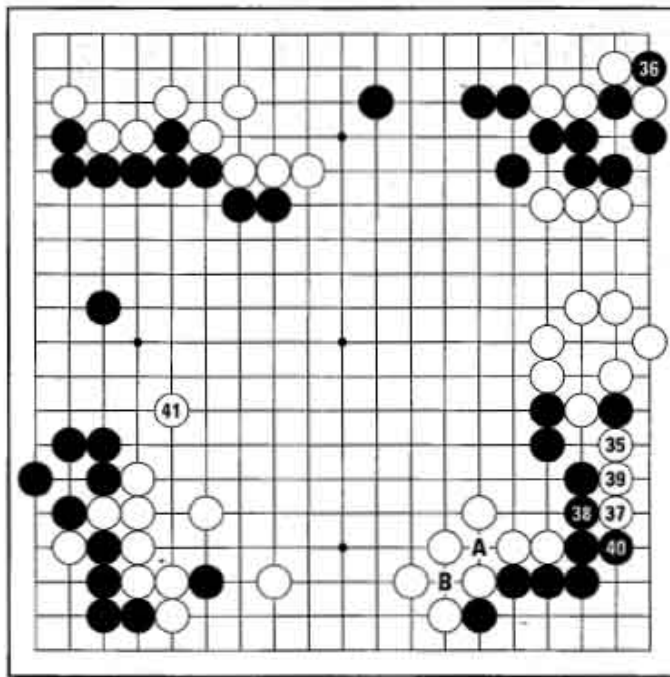
Диа 36

После хода 34 у Б заканчиваются ко-угрозы.



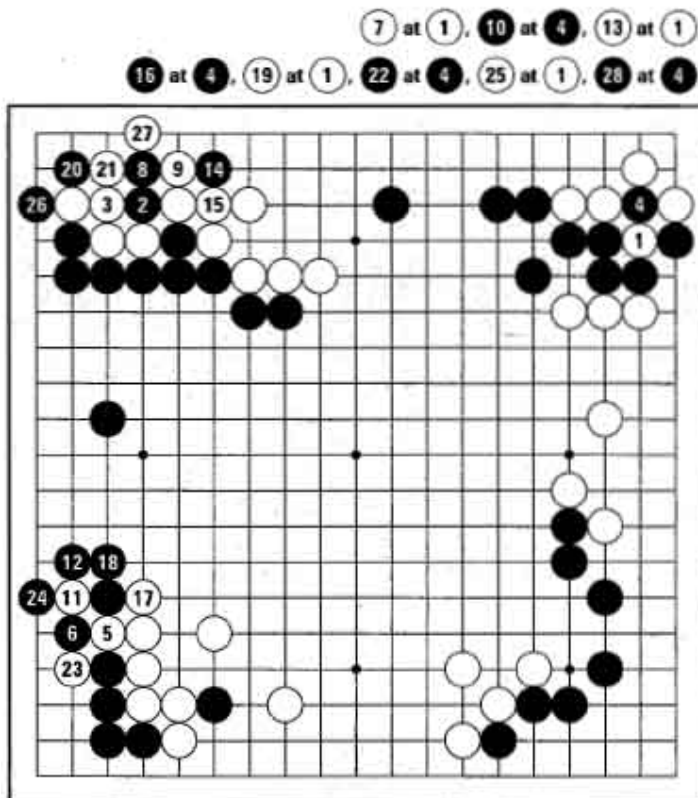
Диа 37

Ч захватывает угол. Но захват камней А и В дал Б гораздо больше. Далее следует продолжение до хода 41. Ч потерял больше, чем приобрел.



Диа 38

Ч следует искать такие ко-угрозы, которые не несут вреда самому себе, например, разрезание 2. Так как это – территория Б, Ч не несет потерь, потому что Б приходится отвечать внутри собственной территории. Ходы 8, 14, 20 и 26 – хорошие ко-угрозы.



В каком порядке играть ко-угрозы:

Начните с меньшей по стоимости, но такой, которую противник не будет игнорировать. В дальнейшем, если противник вынужден захватить ко, большие ко-угрозы принесут больше прибыли.

Проверьте себя

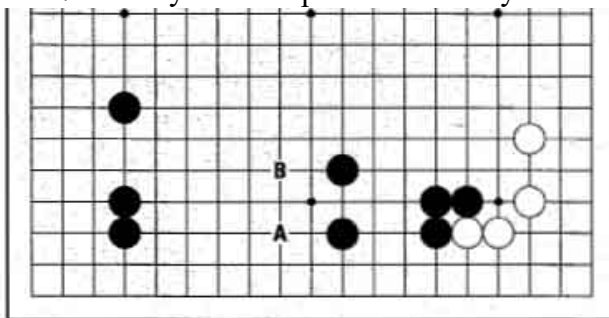
Задачи

Вам предлагается 28 задач по изученному материалу. Старайтесь не заглядывать в ответы.

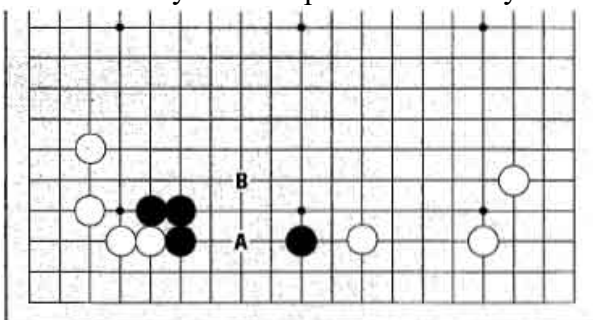
Итоги:

- Более 20 правильных ответов – Отлично!
- 15-20 – Хорошо
- 10-15 – Удовлетворительно
- Менее 10 – изучите материал еще раз

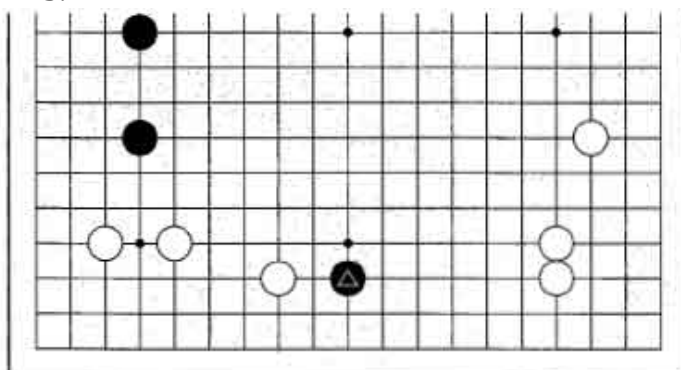
1. Что лучше: вторжение А или уменьшение В?



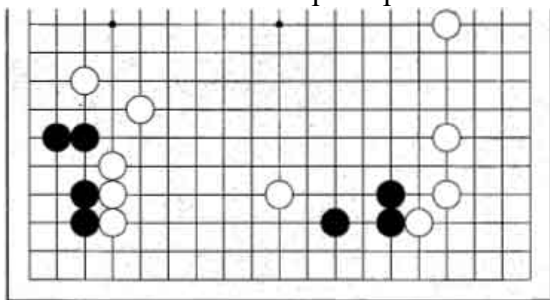
2. Что лучше: вторжение А или уменьшение В?



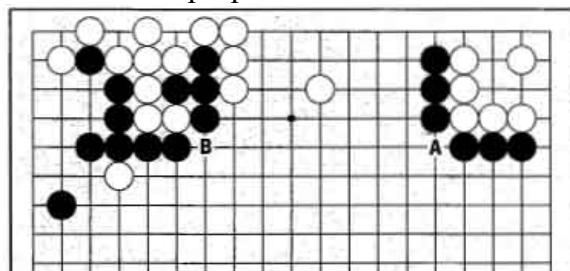
3. Как атаковать отмеченный камень?



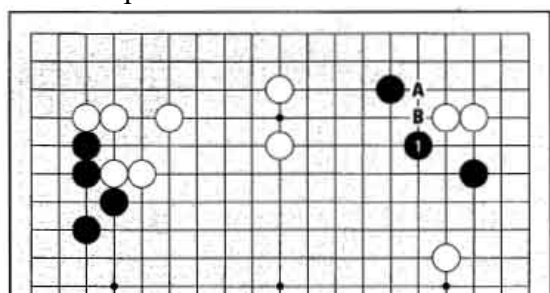
4. Как атаковать три черных камня?



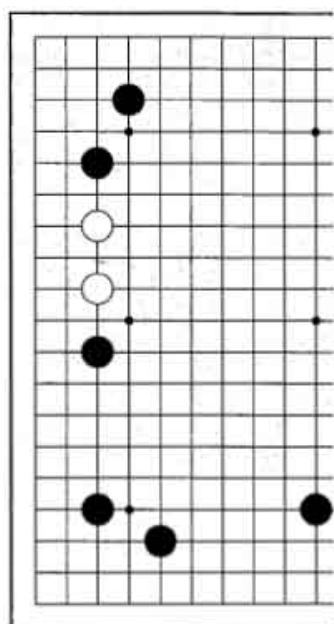
5. Какое разрезание дает больше – А или В?



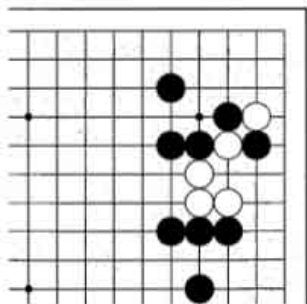
6. Ч окружил угловую группу. Как действовать Б: создать базу А или проталкиваться и резать В?



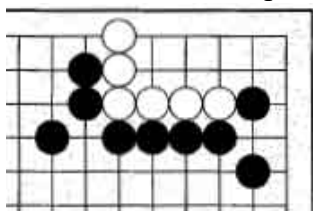
7. База Б слишком мала. Найдите хороший способ атаки группы.



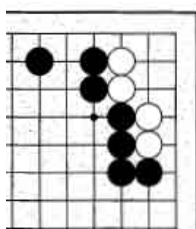
8. Белая группа пытается выжить. Какой единственный шанс есть у нее?



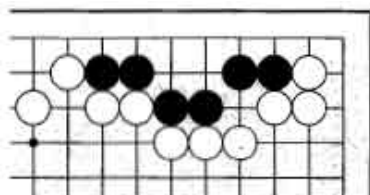
9. Как Б построить безоговорочно живую группу?



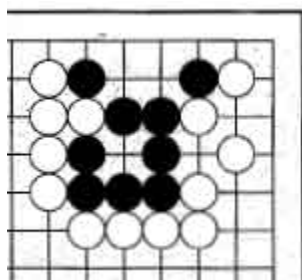
10. Как Б выжить?



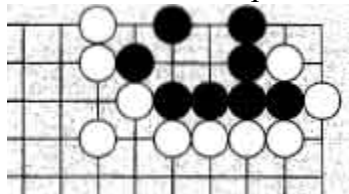
11. Как Ч выжить?



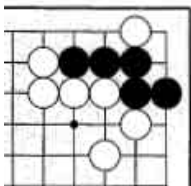
12. Как Ч построить второй глаз?



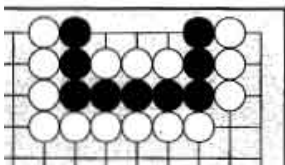
13. Как Ч построить второй глаз?



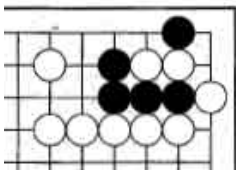
14. Как Ч может выжить без ко?



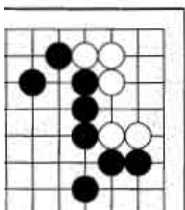
15. Как Ч может спасти группу?



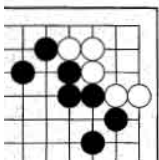
16. Каков единственный шанс спасения Ч?



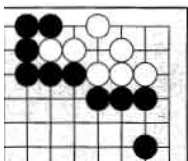
17. Как убить белую группу?



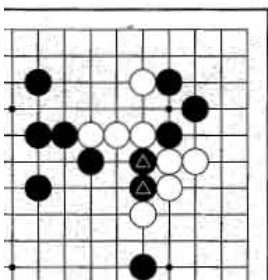
18. Как убить белую группу?



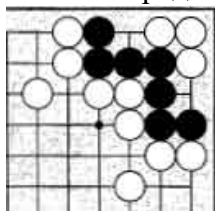
19. Где находится критический пункт Б?



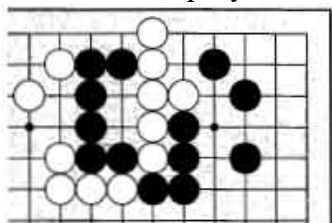
20. Как захватить два отмеченных камня?



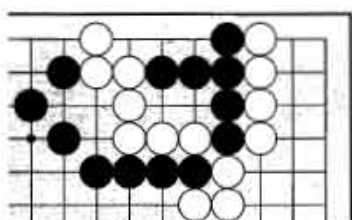
21. Определите статус черной группы



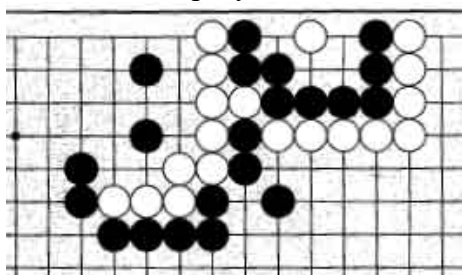
22. Каков результат сеиая?



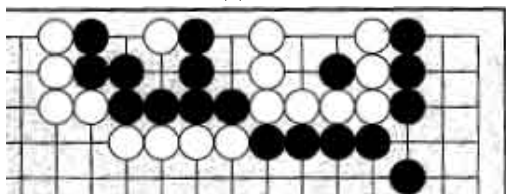
23. Как Ч выиграть сеиай?



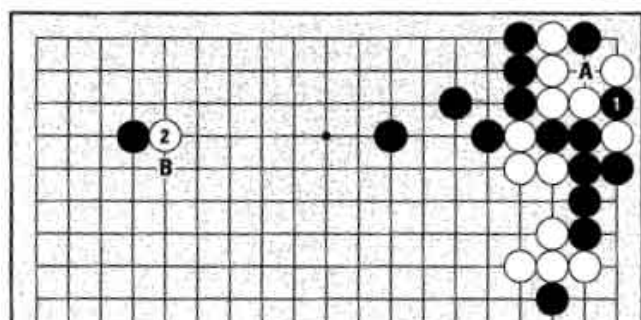
24. Каков результат сеиая?



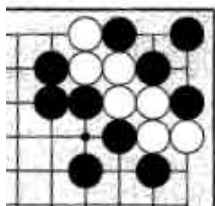
25. Кто победит в сеиайе?



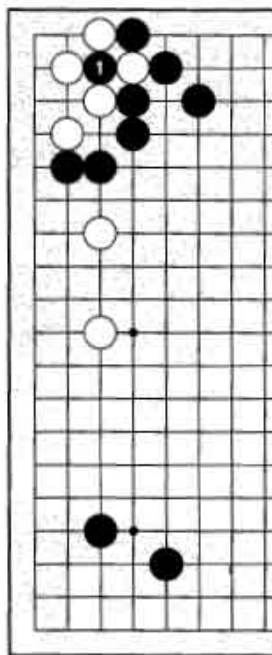
26. Ход 2 – ко-угроза Б. Стоит ли Ч на нее отвечать или же следует захватить камни в А?



27. Определите статус белой группы.

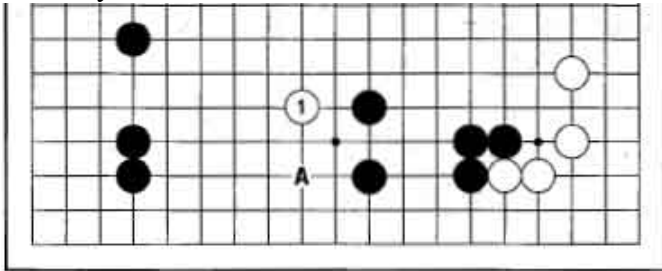


28. Ч захватывает ко (ход1). Где находится хорошая ко-угроза для Б?

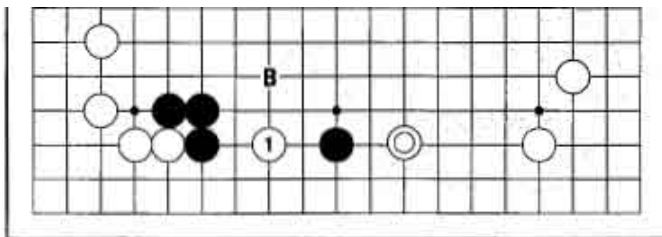


Ответы:

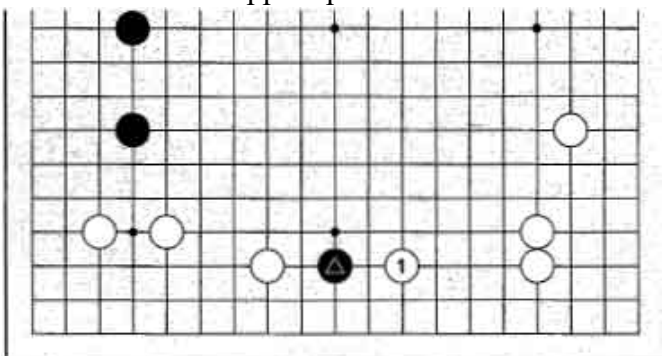
1. Лучше – уменьшение 1. У Ч плотная позиция, вторгающуюся группу будет легко убить.



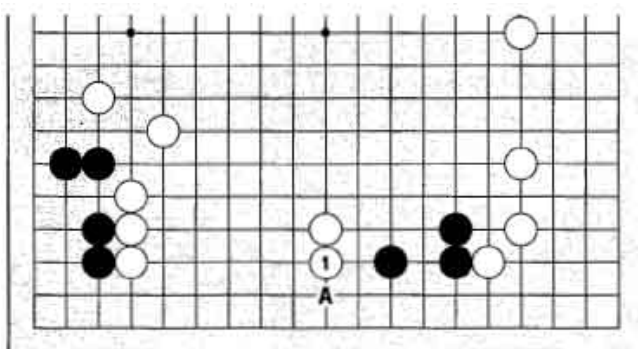
2. Лучший вариант – вторжение. Группа Ч лишается базы. Вторжению будет способствовать отмеченный камень.



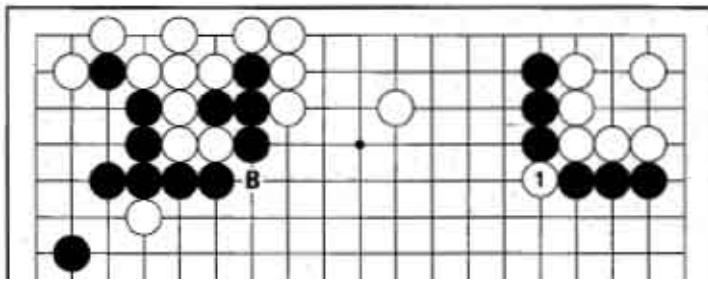
3. 1 – хорошая атака. Камень остается без базы. Помимо этого, Б получает еще немного территории.



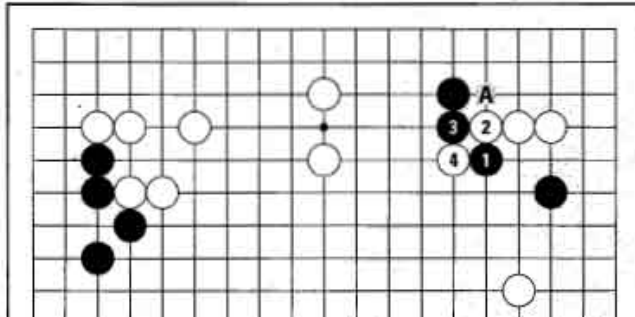
4. Ноби 1 жестко атакует камни, при этом, создавая территорию слева и не давая Ч сделать ход А.



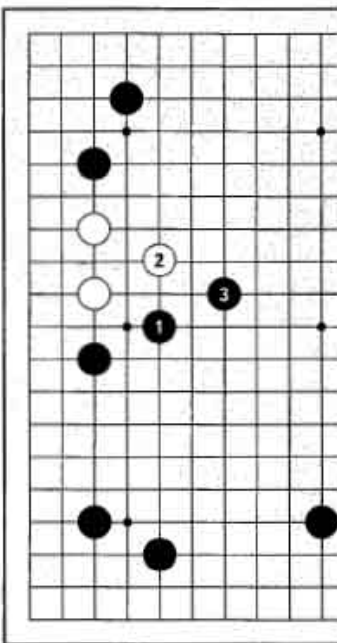
5. Ход 1 – предпочтительнее. Группа Б слева вверху – живая. Разрезание 1 дестабилизирует Ч и начинает серьезную атаку.



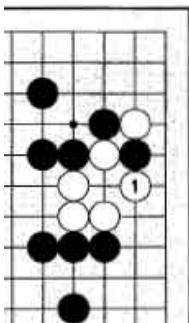
6. Б следует играть агрессивнее. После разрезания 4 у Ч начинаются проблемы.



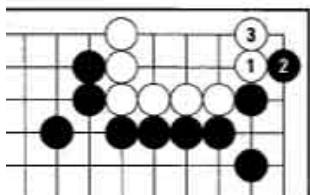
7. Атака кеймой – разумный план. Атакуя, Ч строит область снизу.



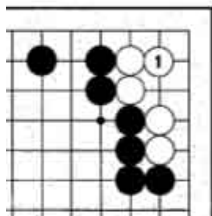
8. Единственный шанс Б – начать ко-борьбу.



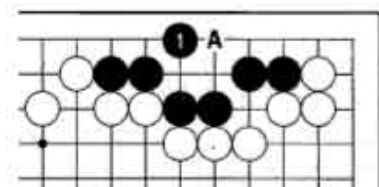
9. Ходы 1 и 3 создают живую форму.



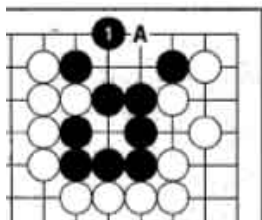
10. После хода 1 группа живет.



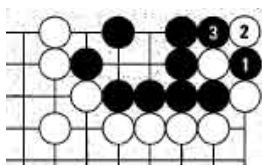
11. 1 – единственно возможный ход.



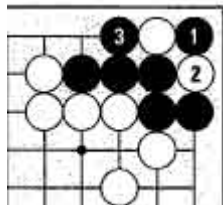
12. Ход 1 (или A) строит глаз без ко-борьбы.



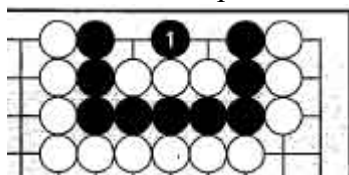
13. Правильный ответ – вбрасывание.



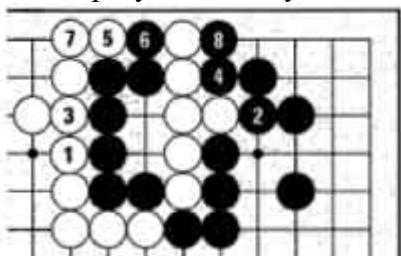
14. Ч должен сыграть вбрасывание и атари.



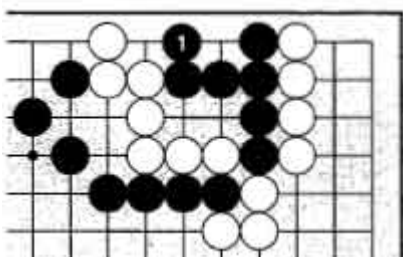
15. Ход 1 строит секи



22. результатом будет секи, вне зависимости от очереди хода.

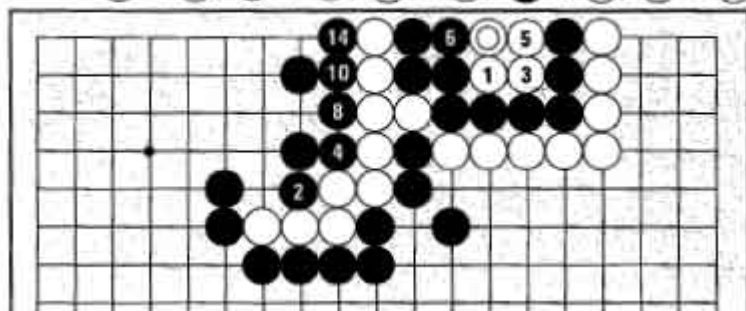


23. Ч строит глаз и выигрывает семияй.



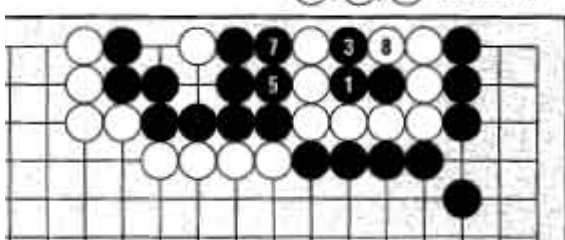
24. У Б – 6 даме. У Ч – глаз из 5 пунктов и 7 даме. Даже если Б начинает заполнять даме, Ч впереди. Семияй – за Ч.

⑦ at ①, ⑨ at ③, ⑪ at ⑤, ⑫ at ○, ⑬ at ③

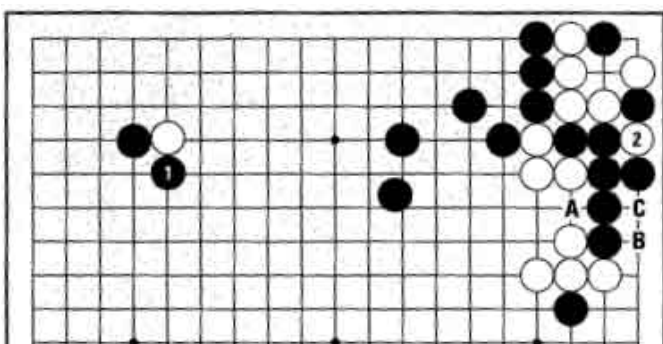


25. Глаз Б – больше. Даже если Ч начинает заполнять даме, Б выиграет семияй.

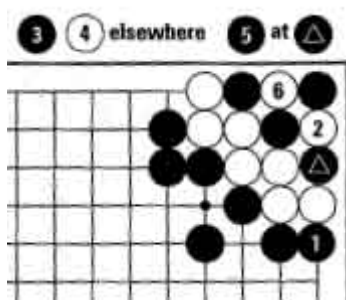
②, ④, ⑥ elsewhere



26. Ч следует ответить на ко-угрозу, т.к. он может выиграть ко одним ходом, а Б требуется еще 3 хода – А, В и С.



27. Белая группа жива (ситуация с двойным ко).



28. Хороший ход – 2. Если Ч игнорирует эту ко-угрозу, Б проскальзывает в угол.

